PUBLICACIÓN PARA AVENTUREROS · AÑO VIII · SEGUNDA ÉPOCA · MARZO 2008 · NÚM. 1



SPAC

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

CURSILLO PRÁCTICO INFORM 7
PRIMER CAPÍTULO
por Sarganar

GÉNEROS DE AVENTURAS
por Incanus

ESPECIAL MINICOMP
COMENTARIOS Y LOG DE LA GALA

COMENTARIOS DE AVENTURAS
LAS CALLES DEL MIEDO
por Urbatain
EN TIERRA BÁRBARA
por Ana Maria

CÓMICS
SERVIDOR DEL CAAD
por Jarel
LA HISTORIA DE INFORM EN ESPAÑOL
por Jarel

REVISTA ON-LINE DE FICCIÓN INTERACTIVA

EDITORIAL

Tres meses de SPAC, toda una vida de esta nueva versión 2.0 que reemplaza a nuestro viejo y querido SPAC.

Tres meses llenos de eventos, imposibles de meter en un sólo número, pero que dejan camino para un próximo pdf, lleno de artículos interesantes y seguramente tan genialmente presentados como lo están estos, gracias a la genialidad y buen gusto de Grendel.

Un poco se ha dilatado la espera de la publicación de este primer número, pero pronto veréis que ha merecido la pena, porque este pdf es la muestra de que el espíritu de un "fancine" real, aún perdura en el corazón de nuestro SPAC; nuevo por fuera pero clásico y entrañable por dentro.

Muchas colaboraciones han llegado a la redacción del SPAC, y algunas ya han sido ampliamente comentadas en el mismo SPAC. Por ahora se han cubierto más que sobradamente todas las categorías del webzine e incluso ha hecho falta añadir una nueva para aquellos artículos que no tenían cabida en las ya creadas.

Así pues los que colaboramos en su mantenimiento, no podemos por menos que sentirnos agradecidos por la buena acogida y la gran cantidad de artículos recibidos.
Espero que su versión en pdf tenga la misma acogida, realmente es un regalo para la vista pasearse por su páginas, leer el índice... ¡casi huele a papel!

¡Disfrutad de sus contenidos, se han creado para tod@s vosotr@s!

Jenesis

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

nº 1

Marzo 2008

2ª época · Año VIII

Índice

Géneros de Aventuras

Temáticas recurrentes en la aventura conversacional



Cuando comencé a crear mi blog aventurero, decidí que la mejor forma de hacerlo era comenzando por revisar los principales temas que se visitan en la creación de aventuras conversacionales. Mi intención era repasar mi escazos conocimientos *(soy mejor autor que jugador)* y de paso formarme una lista de títulos para futuras lecturas y comentarios.

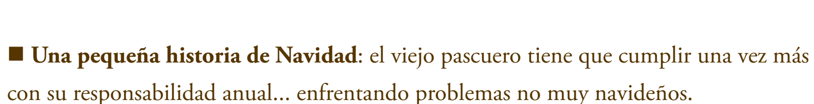
Ante ustedes, les presenta la recopilación de los artículos publicados en la serie, para su disfrute y mejor conocimiento de la aventura conversacional.

Quiero aclarar que las aventuras seleccionadas como "ejemplos de género" fueron elegidas con las luces del autor, que de antemano afirmo no son muchas. Por supuesto, están invitados a hacer sus propios comentarios y su propia selección...

Humor

De todas las cosas que nos distinguen como seres humanos, una de las más destacables y fascinantes es el humor. Mecanismo de escape frente a la adversidad, lo cierto es que el humor nos salva y, como decimos en Chile, el humor salva *(o sea, "resulta asaz conveniente y beneficioso en grande forma", para la audiencia más formal).*

Las aventuras conversacionales no están ausentes del humor, ya sea como temática principal o como recurso narrativo. Muchos autores de ficción interactiva han sabido utilizar el humor en sus creaciones, para disfrute de toda la afición. En particular, puedo recomendar:



■ **Una pequeña historia de Navidad**: el viejo pascuero tiene que cumplir una vez más con su responsabilidad anual... enfrentando problemas no muy navideños.
■ **La Llamada de Cthulhu**: cuando Cthulhu llama, aunque sea para pedir una pizza, no puedes dejar de acudir.
■ **Pitufos Crisis**: 100 Pitufos y una - sola - Pitufina. Saquen sus conclusiones... *(sí, ésas).*
■ **Resaca**: te pasaste de tragos, es tarde y quieres entrar a casa; sin que ella, que tiene el oído fi-ní-si-mo, se entere, o si no...



■ En mi caso particular, mis dos últimos trabajos, **Goteras** y **Macetas**, tienen un protagonista/narrador con una visión *(hmmm)* un tanto especial de todo cuanto le rodea y le sucede...

Fantasía

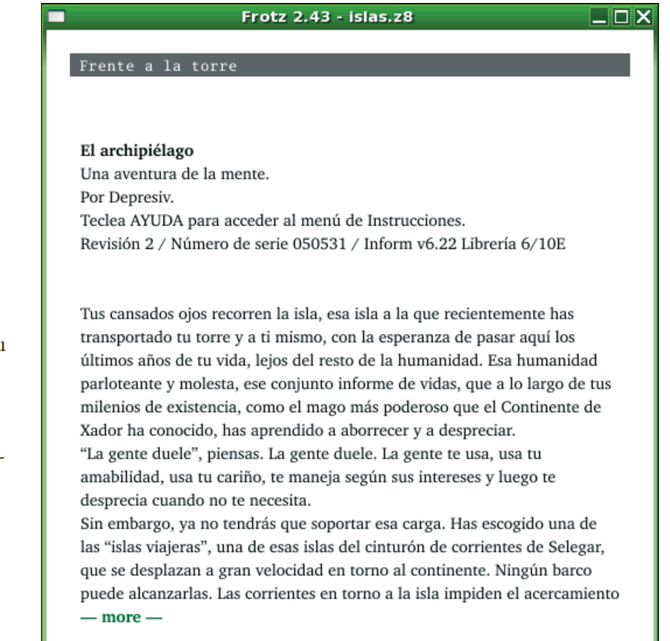
Ya desde la **Aventura Original**, el relato fantástico ha sido visitado una y otra vez por los autores de aventuras, tanto por su popularidad como por la libertad creativa que ofrece.

En el caso de las aventuras de fantasía en español, existen muchos y muy buenos ejemplos. De entre los más recientes puedo recomendar:

■ **Akbarr**: un clásico de fantasía con campesinos, magos, enanos malas pulgas y muchas peripecias.
■ **El Archipiélago**: eres uno de los magos más poderosos de la legendaria tierra de Xador, dueño de una de las Islas Viajeras. ¿Por qué no aprovechas el terreno fértil frente a tu torre para construir un jardín mágico en el que pasear?
■ **Las Aventuras de Rudolphine Rur**: ayuda al duende Rudolphine a abandonar su cómodo hogar y lanzarse a través de intrincados bosques y nevadas montañas hasta adentrarse peligrosamente en el desagradable mundo humano.
■ **El trono de Inglaterra**: El Rey Uther, terror de los Sajones, os manda llamar a ti, Ulfius, uno de los más aguerridos caballeros del Rey, para realizar una importante misión... Una misión que cambiará la forma de entender tu vida.

■ De mi cosecha personal, **El Protector** es una aventura fantástica, con algunos elementos de ciencia-ficción.

Hay muchas otras aventuras, por cierto, inspiradas en los trabajos de **Tolkien**, que dejo para una revisión posterior.



Misterio

Generalmente asociada a literatura policíaca, la narrativa de misterio tiene como atractivo fundamental el planteo de un enigma o situaciones no del todo claras en general, las que son resueltas por el narrador *(usualmente el protagonista, un detective que debe resolver un caso)*, usando los famosos “giros de tuerca” que sorprenden gratamente al lector. El método deductivo, mezcla de capacidad de observación, ingenio, lógica y sentido común, suele ser el motor central de la narración.

Todas estas características hacen que este tipo de narrativa se preste particularmente para la creación de aventuras en las que el lector o jugador toman el rol de detective. Existen muchos ejemplos en español; de creación reciente, recomiendo:

■ **Los Extraordinarios Casos del Dr Van Halen**: una estupenda serie de 5 aventuras, más una parodia, hechas para emulador de Spectrum. Un experto en lo para normal se enfrenta a desafíos más allá de este mundo.



Géneros de Aventuras

Temáticas recurrentes en la aventura conversacional



■ **El extraño caso de Randolph Dwight**: una aventura corta de misterio, con un componente literario importante.
■ **A lo lejos un faro**: encarnas a un veterano marinero que naufraga a los pies de un olvidado faro... Romance, misterio, peligro, y sucesos inexplicables.
■ **El día del Umami**: en esta pequeña aventura eres Joseph Perez, el aprendiz y ayudante de **Lupin IV**, el auto denominado "Mejor y más grande ladrón de todos los tiempos". Tras varios robos por el sur de Francia llegáis a Burdeos por el encargo de un traficante de arte.

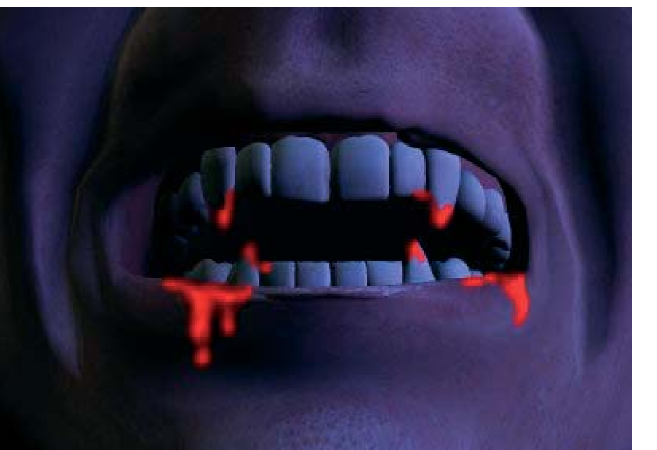
■ De mi cosecha personal, **La Mansión** es una aventura breve de misterio, con algunos elementos de ciencia-ficción. Casualmente, fue mi primera aventura y la más clásica: muchos puzzles y elementos narrativos moderados.

Terror



Si bien el relato de terror se ha desarrollado ampliamente en la literatura, en el caso de los relatos interactivos debemos agregar precisamente el componente dinámico de la narrativa interactiva: no es fácil sostener el suspenso, especialmente cuando el jugador *(inevitablemente)* comienza a recorrer una y otra vez las mismas localidades. Mantener el interés, la atención y , por sobre todo, el miedo, no resulta fácil.

En el caso de la aventura, hay [muchos ejemplos disponibles para mirar. De la reciente producción aventurera en español, se destacan:



■ **El Edificio 25**: una aventura de terror y ciencia-ficción, ambientada en un futuro con demasiados androides, muy pocos seres humanos... y algunos cambios que comienzan a ocurrir sin que nadie lo sepa.
■ **Drácula**: estupendo remake en español de una serie de 3 aventuras basadas en la novela de **Bram Stoker**, creada originalmente por **Rod Pike** *(en inglés)* para Spectrum.
■ **Ocaso Mortal**: un aventurero decide abandonar su afición y consigue ligarse una chica en el primer tugurio que encuentra, para disfrutar con ella de una *(ejem)* apacible noche en su auto. Lo que parecía un momento inolvidable acabará convertido en una pesadilla en toda regla... Una aventura cómica de terror dividida en varios sub-juegos cortos.

Hay muchas más, verdaderos clásicos, basadas en el denominado terror gótico de **H.P. Lovecraft**, pero dejaremos esas aventuras para una revisión posterior.

Vida Real

La verdad, es este un tipo de literatura *(y de aventura)* bastante especial, pues nos permite mirarnos con un poco más de detenimiento y ver que nuestros problemas, el día a día-, son muchos menos terribles o apasionantes de lo que pensamos y que, con un poco de perspectiva, podemos reírnos de todo ello y, como decíamos en Chile, "tomarnos la vida con un poco de Andina": livianamente y sin tanta ansiedad.

Hay varios ejemplos de [aventuras costumbristas donde, inevitablemente, se visita también no poco el humor. Puedo recomendar:

■ **La Aventura Rural**: la "apacible" vida del campo, en unas cuantas viñetas graciosas. Ojo con los animales, son algo más que paisaje.
■ **El gorrón del tren**: andar en tren gratis puede no ser tan fácil, después de todo.
■ **Resaca**: ya citada más arriba, pero imperdible. Entrar a casa, pasado de tragos, con una mujer de oído finísimo... menudo problema.
■ **Aluzine**: especial para estudiantes de ingeniería y trasnochados afines o "porqué no es bueno mezclar la falta de sueño con matemáticas avanzadas".
■ **B1**: intentar pasar un examen de manejo, todo un clásico.
■ **Niño Malo**: especial para padres; eres un niño que está castigado sin salir, encerrado en el piso superior de tu casa, vigilado por la perversa niñera. Tu misión es, claro, salir de la casa.

Para Concluir

Dejo pendiente el tema de la ciencia ficción, con no pocos ejemplos en español, aunque la mayoría muy recientes. Asimismo, exploraré en un artículo posterior los subgéneros *(de autor o de tema específico)* que se dan dentro de estas grandes temáticas reseñadas.

● **Todos los relatos interactivos se pueden descargar y jugar a través del CAAD.** *(www.wikicaad.net)*

Incanus
es autor de relatos interactivos



Opinión

Tres herramientas que deberíamos tener

y no tenemos

Si queremos que más gente de fuera del mundillo se anime a crear y jugar aventuras, es esencial disponer de buenas herramientas que les faciliten la tarea y se ajusten a sus requisitos. ¿Cuáles son las aplicaciones que más podrían ayudar a popularizar las aventuras de texto, manteniéndonos dentro de lo factible a corto-medio plazo?

Un año más, el mundo de la aventura en español sigue en pie. El ritmo anual de producción de aventuras se mantiene y se han celebrado tres comps. Tenemos nuevas herramientas de creación de aventuras, como **I7** y **Kenshira**. Además, el **CAAD** está más presente que nunca en internet, con la creación de la **WikiCAAD** *(www.wiki.caad.es)* y el florecimiento de los **blogs** *(www.caad.es/wp)*; y **SPAC** *(www.spac.caad.es)* termina el año renovándose y con energías frescas.

Creo, por lo tanto, que el balance de este año *(2007)* se puede considerar enormemente positivo, más que el de los años anteriores... pero, a pesar de todo, no basta. Porque lo cierto es que, si bien se han hecho muchísimas cosas, seguimos siendo más o menos los mismos de siempre. Los novatos llegan con cuentagotas, y muchos de ellos no encuentran suficiente aliciente en nuestra comunidad como para quedarse y contribuir. Si uno cuenta cuántos somos, casi parece un milagro que podamos mantener wikis, blogs, comps, foros, canales, premios y fanzines, y hasta producir alguna que otra aventura.

Lo cierto es que mantenemos todo eso porque contamos con algunas personas que valen su peso en oro, y que parecen poder atender a múltiples cosas a la vez cual hidras de múltiples cabezas. Y esa situación, aunque esté bien a corto plazo, resulta un tanto inquietante si uno piensa en el futuro. **¿Qué pasaría si dos o tres personas de las más activas abandonaran la comunidad?** ¿Podríamos seguir sacándolo todo adelante, o habría que empezar a echar el cierre a alguno de nuestros medios de comunicación y difusión, y aceptar el comienzo de una decadencia tal vez irreversible? Yo personalmente creo que esa decadencia no está próxima, y al **CAAD** todavía le queda cuerda para rato. Sin embargo, eso no quiere decir que debamos confiarnos y descuidarlo; porque mientras nuestra comunidad siga siendo pequeña, el riesgo de que se diluya siempre estará ahí. Así pues, debería ser un objetivo prioritario para el **CAAD** el captar más gente, hacer que la comunidad crezca y se haga más fuerte. Y en este objetivo, por desgracia, la evolución de estos dos últimos años no es para tirar cohetes. Ganamos la suficiente gente para ir sobreviviendo, cubrir ausencias y mantener el ritmo, pero poca más.

Habrá quien piense que esta dificultad para que el **CAAD** crezca se debe a la poca adecuación de las aventuras de texto a los gustos del ciudadano del siglo XXI. Ante esto no puedo sino discrepar: si bien es obvio que las aventuras nunca podrán ser un fenómeno de masas o "mainstream"; en un mundo donde hay miles de personas que leen libros, que juegan a refritos de arcades de los 80 en las pantallas de sus móviles, o que compran cosas como "**Hotel Dusk**", no veo por qué la aventura de texto no iba a tener su nicho.

Yo siempre he opinado que el verdadero motivo por el que el **CAAD** no crece lo que debería es más bien la infraestructura, es decir, las herramientas de que disponemos. Hace

un par de semanas entraba el enésimo usuario desencantado en el foro, preguntando si había alguna herramienta nueva y sencilla para la creación de aventuras, y afirmando incluso que en caso contrario se pondría a programar directamente en java o javascript. Leyendo declaraciones como ésa, es difícil no pensar que tenemos un problema de falta de herramientas y que estamos perdiendo potenciales usuarios por ello. Otro dato apuntando a lo mismo aparecía hace meses en los newsgroups de la aventura inglesa. **Se anunciaba la muerte de la comunidad aventurera alemana**, y como presunta causa se apuntaba a la aparición de Inform 7 en el panorama inglés. Reconstrucción forense de los hechos: los creadores alemanes habían probado y preferido la nueva herramienta y, al no estar disponible en su lengua, habían pasado a crear aventuras en inglés.

Y es que, en algo tan complejo como la creación de aventuras, el disponer de una herramienta adecuada a las necesidades de cada tipo de usuario es fundamental, y el elenco disponible en español es, por el momento, francamente limitado. Hasta hace un año, la elección estaba entre **Superglús** e **InformATE**. El primero se basa en un modelo de programación de bajo nivel traído directamente de los años 70-80, que puede estar bien para quien esté familiarizado con los sistemas de esas épocas; pero difícilmente puede satisfacer a un programador del siglo XXI. El segundo se basa en programación orientada a objetos, un modelo más moderno y más adecuado a las aventuras; pero a estas alturas de la década de los ceros ya empieza a adquirir también un tinte añejo.

En un mundo en el que en las empresas se programan aplicaciones basándose en frameworks, uniendo componentes entre sí, aprovechando arquitecturas preconcebidas con patrones de diseño que dan lo más difícil hecho, haciendo en suma mucha configuración *(en XML y apoyándose en herramientas específicas)* y poca programación; ya empieza a parecer anacrónico el necesitar escribir cientos o miles de líneas de código para hacer algo tan uniforme y estandarizable como una aventura de complejidad normal. En la comunidad inglesa se han dado cuenta y han aparecido con una solución bajo el brazo: Inform 7, con un nuevo paradigma basado en reglas y haciendo énfasis en el uso de un **IDE**. Es una solución que puede gustar o no, que tiene sus ventajas y sus inconvenientes; pero es una solución del siglo XXI, y a mucha gente de la comunidad inglesa le parece magnífica. ¿A cuánta gente de la comunidad hispana le parece magnífica la herramienta que usa, y cuánta la considera simplemente la menos mala de entre las que hay?

Creo que, si consiguiésemos poner a funcionar una serie de herramientas modernas y dinámicas -no sólo para la creación de aventuras, sino también para otros aspectos, como su descarga y ejecución- lograríamos ilusionar a muchos de los novatos que hoy no se entusiasman, y hacer que la comunidad creciese. Claro que, obviamente, las herramientas no se crean solas, y ése es el problema: probablemente seamos tan pocos porque no tenemos herramientas atractivas; pero también es cierto que no tenemos herramientas atractivas porque somos pocos para crearlas. Pero, abstrayéndome de este "pequeño" detalle, voy a proponer una lista de las tres principales herramientas que no tenemos y que deberíamos tener. Creo que todas ellas podrían contribuir a ilusionar a los novatos y hacernos crecer, y que además son cosas alcanzables, que se podrían crear incluso con los escasos recursos de que disponemos.

Opinión

Tres herramientas que deberíamos tener

Lista de herramientas que deberíamos tener



3. Inform 7 totalmente en español

La versión 7 de Inform supone un cambio de paradigma con respecto a las anteriores, y proporciona una posible solución al problema de los que quieren crear aventuras pero son alérgicos a los lenguajes de programación. Gracias a los esfuerzos de un grupo de CAADeros, Inform 7 ya se puede utilizar para crear aventuras en español. Sin embargo, y por desgracia, el lenguaje natural que se usa para escribirlas es, por el momento, una mezcla de palabras españolas e inglesas... con lo cual de "natural" tiene poco, perdiéndose una de las principales ventajas del Inform 7 original. Si se consiguiera que el IDE de Inform 7 aceptara entradas totalmente en español, tendríamos una herramienta capaz de atraer a mucha gente que hoy no se anima a crear aventuras.

2. Herramienta gráfica de creación de aventuras

Basta hojear los foros, listas y fanzines de los últimos años para comprobar que ésta es una de las grandes demandas sin oferta de la comunidad. A mucha gente le gustaría disponer de una herramienta donde se pudiese dibujar un esquema de un mapa, con sus distintos objetos, y generar una aventura a partir de él. **Visual Sintac** lo hacía; pero cayó en los abismos del olvido. El **AGE** vendrá con una herramienta así, pero mejor aún sería tener una capaz de trabajar con cualquier lenguaje, sin estar ligada a un sistema de creación determinado. Algo así también serviría para atraer a más gente al mundillo.

1. Programa organizador (front-end) para la descarga y ejecución de aventuras

Es algo que se ha propuesto en el foro *(www.caad.es/foro)*, incluso más de una vez; pero nunca ha pasado de ahí, y creo que se le debería prestar más atención. En mi opinión, si se hiciera realmente bien sería tal vez la herramienta que más capacidad de atraer gente tendría. En esta internet gargantuesca en la que siempre tenemos un millón de alternativas de ocio esperándonos en cada esquina, pretender que un usuario se descargue un zip, lo descomprima, se lea un documento, baje otro programa *(intérprete)* y lea también su correspondiente documento para jugar una aventura es simplemente pretender demasiado. En la comunidad inglesa parece que se han dado cuenta y han sacado **IFDB** *(www.ifdb.tads.org)*, donde se puede jugar a gran cantidad de aventuras con un click. Sin embargo, un programa que sacara una lista de aventuras y permitiese ver información, jugarlas y bajarlas sería todavía mejor; y técnicamente parece menos difícil de crear que el resto de herramientas deseadas de esta lista.

Creo que sería un gran avance para la comunidad que en el año 2008 viésemos bien implementada alguna de estas herramientas (y si es más de una, mejor). Que así sea.

Al-Khwarizmi
es el desarrollador del párser AGE

Servidor del CAAD

Consideraciones a tener en cuenta sobre los gastos de hosting

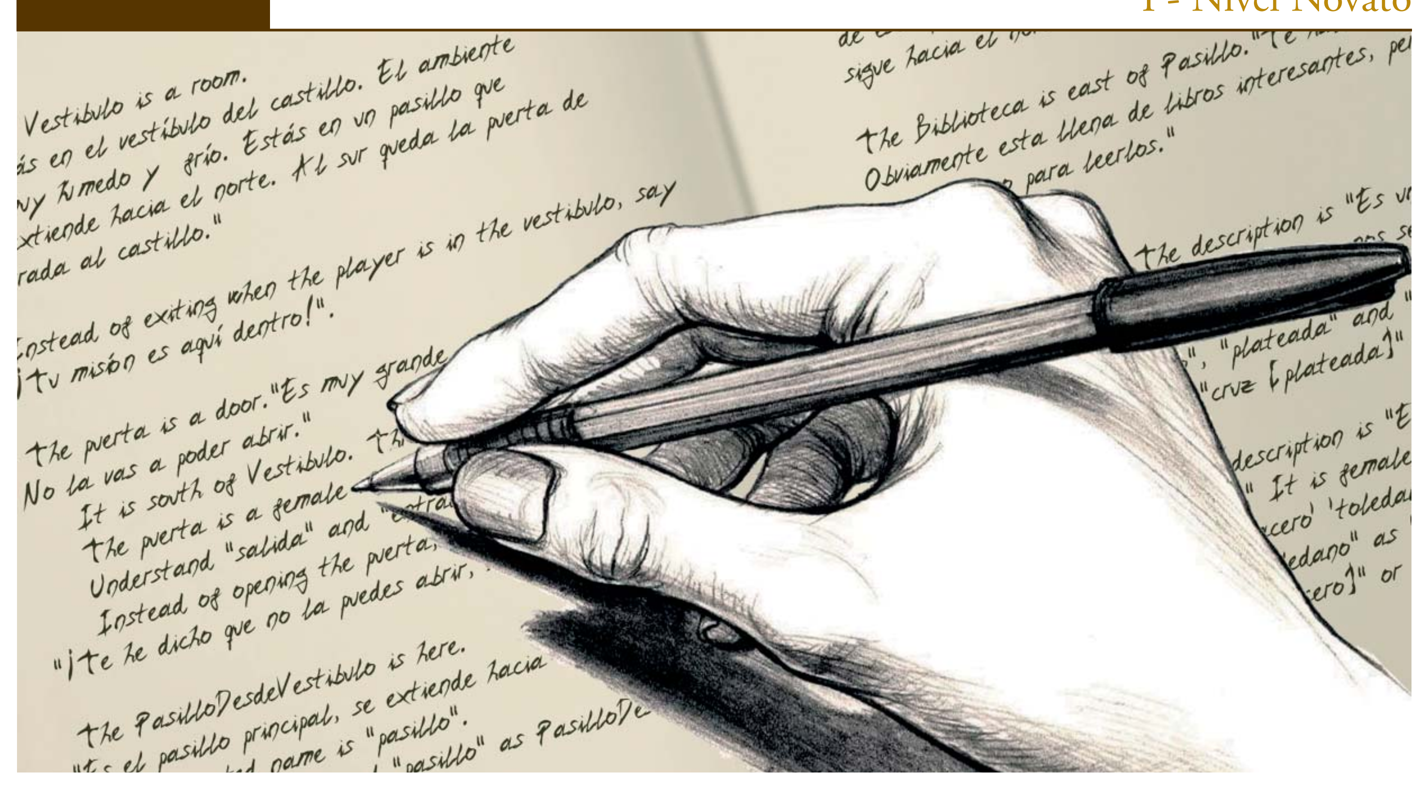


Pago anual del hosting del CAAD

El espacio del CAAD tiene ciertos gastos de mantenimiento que no se cubren por sí solos al no valerse el sitio de banners publicitarios. Anualmente se realiza una colecta voluntaria

Cursillo práctico de Inform 7

I - Nivel Novato



Manos a la obra. **¿Primera vez que te acercas a Inform?** El objetivo de este cursillo es que desde el primer momento se produzcan resultados tangibles, sin perderse en explicaciones preliminares, aunque después nos diluyamos en explicaciones posteriores (este cursillo está basado en uno similar ideado por **Zak** para InformATE). Lo primero es lograr algo que funcione, después se explicará cómo funciona. Prepara algo de café y un clima favorable a la asimilación….

Ingredientes

Es altamente recomendable que sigas todos los pasos sobre un ordenador real, sobre la práctica. Comencemos:

1 - Necesitarás:

■ **Inform 7**

Descarga el instalador de la versión de Inform 7 soportada por INFSP.
Puedes elegir entre las versiones Mac, Windows y Linux (Fedora, Ubuntu y un par más).

■ **Librería Base y extensión I7**

Incluye:

- Librerías INFSP, que es la base de idioma usada en el parser.
- Extensión Spanish Localization (SL), que permite a I7 entender español.
- Hacked files, necesarios.
- Otras extensiones útiles, traducidas.
- Documentación. |

Para todo ello, consulta la página de INFSP *(www.caad.es/informate/infsp/i7_index.htm)*

2 - ¿Ya tienes el instalador de I7?

Ejecútalo para instalar Inform 7 en tu disco duro. Si ya tienes una versión de I7 previamente instalada, no hay problema, instala arriba.
Fíjate que, además de instalarse en el directorio destino; I7 mete información crucial en "Mis documentos", donde se alojarán los proyectos (aventuras) y extensiones que no vienen por defecto.

3 - Con el pack INFSP vamos a hacer queI7 hable español.

- Descomprime el pack en un archivo temporal.
- Pega los archivos INFSP (directorio "\libreria INFSP" de este paquete): Spanish.h, SpanishG.h, INFSPR.h y Selector.h; en el directorio

```
\Inform 7\Library\Natural
```

de tu instalación de I7. Allí residen los archivos del parser y definiciones del lenguaje.

- Sobrescribe los archivos Main.i6, Actions.i6, Printing.i6, Relations.i6, Tables.i6, Time.i6, y Verbs.i6 que residen en

```
Inform7\Extensions\Reserved\
```

de tu instalación I7; y en su lugar usa los archivos hackeados del directorio '\Hacks' del paquete INFSP.
No te olvides hacer backup (copia de seguridad) de los originales.

4 - Arranca I7.

Ahora debes instalar la extensión "Spanish Localization". Desde el IDE, haz File>> Install Extension y elije 'Spanish Localization' del directorio '\Extensiones\' del paquete INFSP.
Esto es imprescindible, pues este fichero por sí sólo es la localización al español de I7.
Para todas las aventuras que hagas en español, será necesario que incluyas la 'Spanish Localization' (SL) en el código. Sino, I7 compila para inglés.

Cursillo práctico de Inform 7

I - Nivel Novato



Manos a la obra

Un ejemplo simple para empezar

Nuestra labor inicial (somos autores) es crear un mundo lleno de lugares y objetos y colocar al jugador en él. A partir de ahí, el jugador es libre de intentar lo que se le ocurra con esos objetos, y nuestro programa debe ser capaz de dar una respuesta adecuada a cada cosa que le apetezca escribir al jugador. ¿A todas? Bueno, je je, a muchas de ellas.

Esto es mucho trabajo, pero por suerte Inform 7 (I7) realiza gran parte del mismo. Vamos a empezar directamente con un ejemplo. Nuestro mundo inicial constará de un solo lugar en el cual hay tan solo tres objetos: una caja cerrada (que tiene dentro un papel) y un bolígrafo (inicialmente en posesión del jugador).

La primera versión del juego se va a limitar a crear estos objetos y ponerlos en el lugar adecuado (es decir, el papel dentro de la caja, el bolígrafo "dentro" del jugador, y todo ello dentro de la habitación).

Arranca I7, y verás la ventana de bienvenida **Welcome to I7** que te preguntara qué quieres hacer (la pantalla inicial puede variar según la versión de I7 que hayas instalado):

Selecciona "**Start new Project**", elije el lugar (directorio) donde I7 guardará el proyecto, el nombre y autor. Con esa información, I7 creará una carpeta de nombre "Mi proyecto. inform" y meterá allí toda la información interna del juego. En posteriores sesiones, puedes cargar ese proyecto con **File>>Open Project....**

Para obtener una visión general de I7 y su IDE *(entorno de tabajo)*, puedes consultar el artículo "Un acercamiento a Inform 7" *(en www.spac.caad.es)*

Copia lo siguiente en la pestaña Source:

```
"Cursillo" by Sarganar

Include Spanish Localization by Sarganar.

The story headline is "Un ejemplo práctico paso a paso,"

When play begins, say "Bienvenido al...[line break]".  [
Mensaje inicial]

[Los lugares]
The Celda is a room. The printed name is "En medio de
ningún sitio".
   The description is "No recuerdas cómo has llegado
aquí, una habitación
   de paredes metálicas y lisas. Aunque no puedes ver
ninguna fuente de
   luz, el lugar no está oscuro."
```

```
[Los objetos]
 A caja is here. It is a container, openable, closed and
female.

 The papel is in the caja.

 The player carry a boligrafo.
 Understand “boli” as boligrafo.
```

Vamos, compílalo con **Go!** *(F5).*

¿Ningún problema? Bien! Fíjate en la pestaña **Game**. En ella podemos leer cosas que habíamos escrito en Source, como por ejemplo “En medio de ningún sitio”, que aparece en la barra de título, o la descripción del lugar, que empieza con “No recuerdas cómo has llegado...”

```
Bienvenido al...

Cursillo
Un ejemplo práctico paso a paso, escrita por Sarganar
Release 1 / Serial number 080122 / Inform 7 build 5J39
(I6/v6.31 lib 6/11N) SD

En medio de ningún sitio
No recuerdas cómo has llegado aquí, una habitación de
paredes metálicas y lisas. Aunque no puedes ver ninguna
fuente de luz, el lugar no está oscuro.

Puedes ver una caja (cerrada).

>
```

Una forma un poco inusual de programar, ¿no crees? Así es como se describe el modelo de mundo de tu juego, con frases en un inglés simplón que el parser de I7 ‘traducirá’ a código máquina. La versatilidad ‘lingüística’ es más bien limitadilla, pero una vez que aprendas a programar la cosa va rápido como rata por tirante. También debes saber que existe Inform 6, donde la programación es la típica programación de objetos de todos los días. Ok, veamos cómo empieza nuestro código:

```
“Cursillo” by Sarganar
Include Spanish Localization by Sarganar.

The story headline is “Un ejemplo práctico paso a paso,”
When play begins, say “Bienvenido al...[line break]”.  [
Mensaje inicial]
```

Cursillo práctico de Inform 7

I - Nivel Novato



La primer línea describe el nombre del juego y su autor. Siempre debes incluirla. Es parte de los *Headings* de I7, por lo que la siguiente línea debe estar en blanco. Opcionalmente puedes no incluir el autor:

```
"Cursillo"
```

Por lo que no se mencionará al autor en el inicio del juego.

La segunda línea le indica a I7 que 'incluya una extensión llamada **"Spanish Localization" (SL)** cuyo autor es **Sarganar**'. Las extensiones son librerías extras que amplían las funcionalidades de I7. En este caso, **con la SL, I7 puede hablar y entender español.**
The story headline is…. describe la sinopsis del juego, una costumbre popular en ficción interactiva. Es parte de los datos bibliográficos e I7 también la mostrará en la pantalla inicial.

When play begins,... es una regla (rule) muy usada (junto con **When play ends**,) para hacer cosas apenas inicia el juego. Generalmente se utiliza para mostrar algún texto introductorio, como en este caso. Ya veremos más sobre rules y phrases.
Sin embargo aparecen más cosas que no habíamos puesto en nuestras descripciones. Por ejemplo, la frase "Puedes ver una caja (cerrada)". En nuestro programa no aparece esa frase, ¿quién la ha escrito?
La respuesta es "La librería". La librería es algo que se añade a tu programa para completar todo lo que tú no has programado. De hecho, en nuestro juego nos hemos limitado a poner una caja allí, pero no hemos "explicado" a inform qué ha de ocurrir si el jugador intenta abrir la caja, o si intenta darle una patada. ¿Qué pasaría si el jugador intentara esas cosas? Veámoslo:

```
>abre caja
Abres la caja, descubriendo un papel.

>patea la caja
La violencia no es la solución.
```

¡Sorprendente! Aparecen más frases que no habíamos escrito nosotros (aunque sí que le habíamos dicho a Inform que pusiera el papel dentro de la caja). Sigamos experimentando:

```
>INVENTARIO
Llevas:
  un boligrafo

>EXAMINA CAJA
En la caja ves un papel.

>PON BOLIGRAFO EN LA CAJA
```

```
Metes el boligrafo dentro de la caja.

>EXAMINA CAJA
En la caja ves un boligrafo y un papel.

>CIERRA CAJA
Cierras la caja.

>EXAMINA CAJA
No puedes ver lo que hay dentro de la caja porque está
cerrada.

>MIRA DEBAJO DE LA CAJA
No ves nada interesante.

>SACUDE CAJA
No la tienes.

>COGELA
Cogida.

>SACUDELA
Te sientes ridículo agitando la caja.

>COGE PAPEL
No veo eso que dices.

>ABRE CAJA
Abres la caja, descubriendo un boligrafo y un papel.

>COGE PAPEL
Cogido.

>COGE BOLI
Cogido.

>EXAMINA CAJA
La caja está vacía.

>METE EL PAPEL DENTRO DEL BOLIGRAFO
No se pueden meter cosas dentro del boligrafo.

>METE EL PAPEL DENTRO DE LA CAJA
Metes el papel dentro de la caja.
```

Cursillo práctico de Inform 7

I - Nivel Novato



¿Has visto qué complejidad y variedad de situaciones hemos logrado sin necesidad de programar nada? La librería sabe qué hacer ante ciertas acciones del jugador. De hecho conoce una increíble variedad de verbos y tiene una respuesta adecuada para cada uno, aunque la respuesta depende del tipo de objeto sobre el que se apliquen. Por ejemplo, nos deja meter cosas dentro de la caja, pero no nos deja meter el papel en el bolígrafo. También nos deja abrir la caja, pero no nos dejaría abrir el bolígrafo o el papel ¿cómo sabe la librería qué respuesta es la más adecuada en cada caso?

Sencillamente porque en la definición de los objetos se lo hemos dicho. Observa la definición de la caja:

```
A caja is here. It is a container, openable, closed and
female.
```

Estas dos oraciones son afirmaciones (también llamadas descripciones), usadas para describir el mundo inicial (el estado de las cosas al arrancar el juego). La primera declara la existencia de un objeto llamado caja y su lugar al comenzar el juego: here, o sea 'aquí'. I7 asume que se está refiriendo al último lugar (localidad) declarado: La Celda. Puedes ver la ubicación inicial de las cosas del juego en la pestaña **Index>>World**. Muy útil, ¿verdad?

También es válido decir:

```
A caja is in the Celda.
```

Ahora bien, luego tenemos:

```
It is a container, openable, closed and female.
```

Con **It is**… , I7 asume que se está refiriendo al objeto declarado en la afirmación anterior (caja). Luego le dices a I7 que la caja será un contenedor, que estará cerrada y que será femenina. Es decir, le estas diciendo el tipo de objeto *(container)*, más un conjunto de adjetivos que lo caracterizan *(openable, closed, female)*.
Dirígete a **Index>Kinds** y verás de lo que hablo.

Allí puedes ver las clases que trae I7 de fábrica y que tu puedes usar al crear tus objetos. Las básicas son **room, thing, direction y region**. De allí se deriva todo. Nuestra caja pertenece a la clase container. ¿La encontraste? Entre corchetes te muestra la cantidad de containers que tiene tu juego. Haz clic en la lupita y te mandará a la definición de la clase:

```
container, a kind of thing (plural containers)
Represents something into which portable things can be
put, such as a teachest or a handbag. Something with a
really large immobile interior, such as the Albert Hall,
had better be a room instead.
```

```
Usually open not closed, unopenable not openable, unloc-
ked not locked.
Usually not lockable.
Can have carrying capacity (a number).
</code>
```

Lo primero que te dice es que deriva de la clase thing. Luego brinda algo de información y sugerencias de uso. Después se listan los adjetivos de la clase, por defecto un container será abierto *(open)*, sin posibilidad o mecanismo de abrir-cerrar *(unopenable)*, sin traba *(unlocked)* y sin posibilidad de cerrojo *(not lockable)*. O sea una caja sin tapa. Observa que también te muestra el adjetivo opuesto (closed, openable, etc), para que también puedas usarlo en tu código. El resto de los adjetivos los hereda de su clase madre: thing. Échales un vistazo.

"Can have carrying capacity" te dice que **puede contener cosas**. Esta carrying capacity es una propiedad y puede contener valores numéricos (según cómo lo definas, pueden ser numéricos, de texto, etc.)

Bueno, estos adjetivos, propiedades y reglas, son los que I7 usa para modelar el comportamiento del mundo y las respuestas que te dará el juego. ¿Entiendes? **Tu también puedes definir tus propios adjetivos** y demás, pero eso es tema más avanzado. En todo momento tienes la ayuda en línea que puedes usar y explorar. Vamos, no te quedes esperando! Así yo aprendí muchas cosas.

Ahora bien, volvamos a nuestro ejemplo: queremos una caja con tapa y que esté cerrada:

```
It is a container, openable, closed and female.
```

"Container" indica que se **pueden meter cosas dentro**. **"Female"** es para que la librería sepa que **cuando te refieres a la caja debe responder "Cogida", en lugar de "Cogido"**, por ejemplo. "**Openable"** que **se puede abrir y cerrar.** Por último **"Closed"** indica que **inicialmente está cerrada**. Como vimos, **closed es el opuesto a open.**

Por otra parte el papel y el bolígrafo no tienen esa línea que especifican mas características, lo cual significa que no tienen todas esas propiedades que tenía la caja. En particular no son "femeninos" (por tanto son masculinos), no son recipientes o containers (no se puede meter cosas en ellos) y no son abribles (rechazarán el verbo ABRIR y CERRAR). Toman los valores por defecto de la clase a la que pertenecen: thing (**si no le dices qué son, I7 asume que son things**).

```
The papel is in the caja.
```

Allí mencionas al nuevo objeto (el papel) y le dices donde está (in the caja). Pudieras haber empezado la oración con "A papel is…" , es lo mismo.

Cursillo práctico de Inform 7

I - Nivel Novato




```
The player carry a boligrafo.
```

Una bonita forma de decir que **al comenzar el juego**, un bolígrafo **estará en el inventario del jugador**.

Creo que te vas dando cuenta de la importancia de los verbos en la descripción del mundo. Ya hemos usado is, carry…. Pero hay más. Incluso **se pueden crear nuevos verbos**. Puedes verlos en **Index>>Phrases>>Table of verbs** .
Pero a no confundirse, son verbos para el código de programación (tu pestaña Source), no para el prompt del jugador (el juego compilado). Como hemos visto, estos verbos se usan en las afirmaciones.

En general una afirmación está compuesta por.

```
A caja        is in         the Celda        .
descripción   parte-verbo  descripción    punto-final
```

Por último tenemos

```
Understand “boli” as boligrafo.
```

Aquí se define un sinónimo para bolígrafo (e inform lo agregará a su diccionario o vocabulario interno). Así, el juego entenderá cuando el jugador escriba EXAMINA BOLIGRAFO o EXAMINA BOLI.
(Nota: Cuando introduces a los nuevos objetos en tu código, NUNCA uses acentos (cajón) u otros signos raros (eñes, etc). Esto es porque antes que nada inform le quita los acentos (y eñes) a las palabras escritas por el jugador. Y entonces no coincidirán con las palabras del diccionario del juego, haciendo esos objetos inaccesibles.)

Sigue experimentando tú mismo.

¿Qué otras cosas harías como jugador? Probablemente tratarías de leer el papel o de escribir en él con el bolígrafo. Además tratarías de examinar todo lo que se menciona en el juego, y por supuesto tratarías de abandonar esta habitación en dirección Norte, Sur, Este u Oeste. Aquí nos topamos con las limitaciones de este mini-juego: la habitación no puede abandonarse, los objetos no tienen “nada especial”, no comprende el verbo escribir y no nos deja hacer algunas acciones obvias (como romper el papel, por ejemplo).
Esto se debe a que no hemos programado nada aún. La librería sabe manejar algunas situaciones que son válidas para el caso general, pero si en algún caso particular queremos que un objeto se comporte de forma diferente a la prevista por la librería, habrá que programarlo.

Esta es la filosofía de diseño de Inform: sólo hay que programar las excepciones a la regla general y dejar que la librería se ocupe de todo lo demás. La librería ya sabe que dentro de un recipiente se pueden meter cosas, sólo debemos programar las excepciones (es decir, que cierto objeto no pueda meterse dentro de cierto recipiente, o bien que cuando se haga eso ocurra algo especial). En el capítulo siguiente trataremos eso. De momento vamos a ver qué más puede hacerse sin programar mucho más código aún.

Mejorando las descripciones

Podemos mejorar las descripciones de los objetos, de modo que ante la orden EXAMINAR no responda el insulso "No observas nada especial". Para ello basta añadir una descripción a cada objeto.

Es recomendable escribir, todo lo relacionado con un objeto en un mismo párrafo, para que sea fácil al programador ver todo el texto relacionado con ese objeto. En cierta forma, escribir un juego es como escribir con oraciones sencillas (en *spanglish*) las características más importantes del mundo del juego. Ya hemos visto cómo en la caja aparecen una serie de palabras (femenino recipiente abrible ...) que no son sino características especiales de este objeto, llamadas atributos o adjetivos (en el help de I7 también los verás como either/or properties por sus características de si/no o 'bipolaridad').

La librería permite EXAMINAR cualquier objeto del juego, pero por defecto producirá la respuesta "No observas nada especial". Excepto en el caso de la caja, para la cual, por ser un recipiente, en lugar de decir eso nos dice el contenido (siempre que esté abierta). Si queremos que diga otra cosa, debemos asignar una descripción al objeto. Para esto basta añadir algo como lo siguiente:

```
The papel is in the caja.
    The description is "El papel dice 'Tonto el que lo
lea'."
```

(NOTA: El signo apóstrofe cuando aparece dentro de una cadena de texto, se convertirá en unas comillas cuando sea impreso. Además, en cualquier cadena de texto que se use en una afirmación, si termina con un signo de puntuación de cierre (punto, admiración o pregunta) no hace falta cerrar la afirmación con punto final).

The description is… está hablando de una propiedad del papel: description. Y en general, esa es la sintaxis para setear las propiedades en I7. Para ser más específicos, podríamos decir:

```
The description of the papel is "El papel dice 'Tonto el
que lo lea'."
```

Pero como en el código ya venimos hablando de la caja, I7 asume correctamente The description is…

Cursillo práctico de Inform 7

I - Nivel Novato



Esta descripción aparecerá si el jugador intenta los verbos EXAMINA o LEE con el papel. De la misma forma puedes asignar una descripción al boligrafo o a la caja. Pero atención, si hacemos una descripción para la caja, entonces la librería abandonará su regla por defecto según la cual mostraba los contenidos de la caja, para mostrar en cambio nuestra descripción. Es decir, si pones:

```
A caja is here. It is a container, openable, closed and female.
    The description is “Es una caja de cartón, de aspecto endeble.”
```

Cuando el jugador ponga EXAMINAR CAJA ya no recibirá el mensaje “No puedes ver lo que hay dentro de la caja porque está cerrada”, sino que recibirá la respuesta “Es una caja de cartón de aspecto endeble”. E incluso si la caja está abierta, la librería ya no dirá “En la caja hay un papel”, sino nuestra descripción. Si el jugador quisiera ver lo que hay dentro de la caja, ya no bastaría EXAMINAR CAJA, sino que debería poner MIRA DENTRO DE LA CAJA, o MIRA EN LA CAJA o BUSCA EN LA CAJA. Por supuesto estas son las reglas de la librería, las cuales no son inamovibles. Si queremos otra cosa, la programaremos como una variante del caso general.

Vaya! Estuvo bien por ahora. En el siguiente artículo pasaremos a mayores.

Hasta la próxima!

Sarganar
es el desarrollador de la librería de Inform 7 al español

De cómo empezó todo

por Grendelkhan

En el inicio de los tiempos no había nada. Un gran vacío ocupaba el espacio. Nada hacía presagiar el suceso que cambió todas nuestras vidas... Quizás la historia hubiera sido diferente, quién sabe si mejor o peor, pero hoy desvelaremos a los iniciados nuestra pieza arqueológica más antigua, la Piedra Rosetta aventurera... estamos hablando de... ¡El primer artículo de "**El Mundo de la Aventura**"! Fueron tres páginas del número 146 *(http://www.microhobby.org/numero146.htm)* de la desaparecida revista **Microhobby**, que un servidor todavía se compraría hoy dia si existiera, y que fueron el inicio de todo lo que somos hoy en el CAAD

Releyendo las tres páginas del artículo, vemos un esbozo de una aventura titulada como "**El Castillo Vacilón**", que posiblemente abrió los ojos a muchos adolescentes que por aquél entonces no sabían o no pensaban que el mundo de las aventuras conversacionales era tan distinto al de los otros videojuegos. Desde éstas páginas, animamos a nuestros lectores a hacer su particular versión de éste juego ideado por el padre de todo lo conversacional, **Andrés R. Samudio**.

El mundo de la aventura

Iniciamos esta serie para analizar a fondo al gran ausente tanto del software como de las publicaciones en castellano: la aventura clásica.

ANDRES R. SAMUDIO

E... sección constará de dos partes ...ntes, pero que se complementan ...sí. En la primera te guiaremos por ...rior de este fascinante mundo, ... irás conociendo a sus misteriosos ...ajes y viajando a través de sus ...s paisajes, mientras recibes toda la ...ción necesaria para participar con ... cualquier aventura que ...das.

... segunda parte, ya en próximos ..., profundizaremos en todas las ... imprescindibles para la creación ...pio mundo, desde cómo hacer ... guión, con sus diferentes ...s y temas, continuando con ... fases de la construcción de una ... conversacional, hasta llegar a las ...cnicas de programación ... para obtener un producto bien ... con ese toque mágico que ...tros jugadores quieran

... esto pretendemos prepararte ...ima aparición de aventuras en ...algunas originales (quizá ...as traducidas de entre las ...esas.

...emente estos juegos sí que se ...s por la barrera del idioma, ...n una gran interacción, es decir, una comunicación constante con ese mundo donde muchas de las claves están sutilmente escondidas precisamente en ese diálogo, y donde el salir airoso depende de algo más profundo que el hábil uso del joystick.

Por tanto, si estás dispuesto a descartar de una vez por todas el uso de un diccionario para poder jugar una aventura, confiamos en que entre todos consigamos evitar la paradoja de tener que jugar aventuras basadas en la pobre mitología anglosajona y así poder, gracias a tu imaginación, evitar seguir matando Trolls (que aún no sabemos exactamente ni qué son), y podamos comenzar a revivir las fascinantes aventuras que sin duda encontraremos en nuestra atractiva historia y rica literatura. El reto está ahí.

ARCHIVOS DEL AVENTURERO

Si ya estás jugando alguna aventura en inglés, te ofrecemos desde estas páginas una serie de ayudas, mapas y soluciones, para todas las actualmente disponibles; a medida que tengamos aventuras en castellano las iremos incluyendo en nuestro fichero.

El esfuerzo es grande, pero MICROHOBBY rompe una lanza en favor de la aventura creando este servicio, nuevo hasta ahora en España. ¡Consúltanos tu problema! y envíanos tus cartas, indicando en el sobre: «ARCHIVOS DEL AVENTURERO»

Las primeras páginas sobre aventuras conversacionales publicadas en la desaparecida revista Microhobby

¿QUÉ ES UNA AVENTURA?

La serie que hoy comenzamos va dirigida a todos, nuevos y veteranos. Si no has jugado nunca una aventura, empezarás poco a poco, pero no dudes de que cubriremos todos los puntos, incluyendo los más difíciles. Si, por el contrario, ya eres un iniciado, para refrescar muchas nociones, y no dudes que en ellas también encontrarás aspectos que aún no habías descubierto.

El hecho es que, a medida que uno va jugando más y más aventuras y conociendo sus reglas y problemas, tiende a olvidar que hay muchos que no saben realmente qué son y las creen más complejas y difíciles que los juegos donde lo importante es saber que el único extraterrestre bueno es el extraterrestre carbonizado.

Es verdad que hay muchas personas que creen que hay que ser una especie de «genio raro» para poder leer siquiera las reglas de una aventura.

Esto, sin embargo no es así, y dedicamos este capítulo a todos los que confiesan su extrañeza hacia las aventuras.

Así pues... ¿qué es una aventura?, ¿cómo funcionan?

En esencia, una aventura consiste en sumergirte en un mundo mágico y extraño, creado por la imaginación del autor, y allí luchar contra lo desconocido en situaciones aparentemente ilógicas (aparentemente, porque una aventura es principalmente cuestión de lógica).

Te comunicas con ese mundo como lo harías en la vida real, con palabras y acciones, tecleadas *casi libremente* al ordenador. Además, no mueves ningún muñequito (no se trata de rapidez de joystick sino de elasticidad de mente).

En ese mundo hay lugar para la frustración, pero también para la risa; un buen escritor de aventuras seguro que ha planeado desesperarte, pero también divertirte.

Quizá fuera acertado definir la aventura de ordenador como una forma madura y reposada de jugar, donde la inteligencia y astucia tienen más valor que la rapidez de reflejos. Es como leer un libro en el que tú puedes participar y que tendrá un final diferente según cómo tú te comportes. Ése es el encanto de la aventura; hay un rato, con tu mapa, tus apuntes y tu mente, en un mundo creado artificialmente para ti.

También hay que saber que en las aventuras se ha ido creando todo un sublenguaje, bastante confuso al comienzo, que habla de Hobbits, Orcs y Trolls, de misión intermedia y misión final, de cavernas subterráneas y laberintos, de saves a Ram, etc., cosas que significan mucho para el iniciado pero poco para el principiante.

Iremos por partes. Una de las cosas diferentes y que resultan más chocantes al principio, es la forma como tú, el jugador, tomas parte de la aventura y vas respondiendo a lo que ves en la pantalla. Tu conexión con los gráficos y el texto es el teclado, y en lugar de usar el joystick para moverte, debes *decir tecleando* tus órdenes: Ve al Este, Ir al Oeste.

COMENZANDO A JUGAR

Usaremos un ejemplo para ir jugando juntos, una miniaventura llamada «El Castillo Vacilón» hecha para unos amigos:

Después de cargar el programa, generalmente viene un texto que te sitúa en ese mundo, te dice quién eres y te da algunas pistas; frecuentemente se acompaña por un dibujo.

En este caso aparece en pantalla la descripción del vestíbulo de un castillo medieval y luego añade: «Salidas al Oeste, Este y hacia Abajo». En otra línea: «Además puedes ver: un sombrero y un abrigo».

Después de esta descripción el programa te pasa a ti la pelota con algo parecido a: «Ahora qué haces?».

Normalmente debes responder con órdenes sencillas, de dos palabras, un verbo seguido de un nombre; otros aceptan comandos más complejos, pero de momento atengámonos a los sencillos.

Tu reacción debería ser: «examina el sombrero» o el abrigo (los objetos están allí para algo, y tú debes responder como si fuera una situación real); puede que tengas que coger primero el objeto para poder examinarlo, piensa que el programa está escrito de tal forma (o debe estarlo, de eso ya hablaremos) que prediga cada posible acción tuya. Aunque tengas gustos extraños y te dé por comerte el sombrero, te responderá con algo. Pero suponiendo que tus gustos son normales y decidas teclear «examina abrigo», la respuesta será algo como «es un abrigo ordinario» o quizá contenga una clave y diga «está casi nuevo y es enorme» (o sea, que el dueño te puede pegar una soberana paliza). De esta forma, como jugando al ping-pong, se produce una comunicación entre tú y el autor-ordenador.

Si tecleas «coger el abrigo» probablemente te conteste «tuyo es», seguido de «y ahora qué haces?».

Puede que, ya más envalentonado teclees «Examina el vestíbulo» para ver si hay algo más; pero supongamos que te decides por lo obvio y digas «ir al sur» (muchos programas te aceptan la forma abreviada, basta con la S), entonces recibirás la descripción de otra habitación, en nuestro caso se trata de una sala muy decorada, donde además ves una llave. Bien, un punto importante: *llaves, fuentes de luz y armas*, son los objetos claves de muchas aventuras, así que debes apresurarte a «coger llave» y, luego de la respuesta del ordenador, «examina llave» y entonces se te informa que «es muy vieja, de color negro y muy pesada» (o sea, que te está diciendo que abre algo grande, probablemente de color negro y muy viejo). ¿Te vas percatando de que **todo es importante?**

Así, poco a poco, exploramos el castillo, eventualmente bajaremos al sótano y usaremos la llave para abrir un viejo y negro cofre con un tesoro. ¿Coges la idea?

En este simple ejemplo hemos visto algunos de los elementos típicos de toda aventura. Éstos, con las lógicas variantes, se te presentarán en muchas ocasiones, pero aunque cambien en apariencia, piensa que todos ellos son los que realmente configuran el «alma» de toda aventura. Otro detalle que debes tener siempre en cuenta es que sea cual fuere el problema con el que te encuentres, los objetos que necesites para resolverlos estarán **siempre** en sitios por los que ya has pasado o puedas pasar todavía, y si no lo resuelves es por culpa tuya, pues los medios siempre están al alcance. Es como verte metido en una novela de misterio, siendo tú el protagonista que debe solucionarlo y dependiendo todo de cómo respondes a la pantalla.

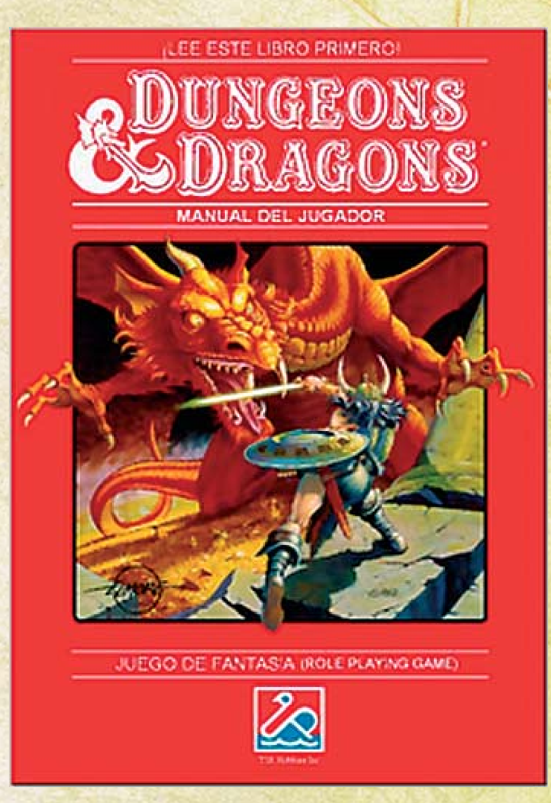
Es esta sensación de peligro y decisiones constantes lo que atrae a muchos curtidos aventureros; el jugar una aventura hecha por un buen programador



Los grandes mitos de la literatura son uno de los temas preferidos por los creadores de aventuras. J. R. R. Tolkien ha visto traspasadas al ordenador dos de sus obras: «El Hobbit» y «El Señor de los Anillos».

Gary Gygax

1938 - 2008



Dungeons & Dragons, el primer juego de rol de fantasía, creado por Gary Gygax

Descubro por el blog de Agnas que el pasado martes murió Gary Gygax, creador del primer juego de rol de fantasía: **Dungeons & Dragons.**

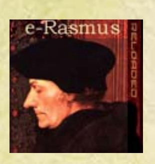
Recuerdo muy bien la primera vez que mi amigo Andrés vino al colegio con la brillante caja roja de la edición española del juego. Un juego sin fichas ni tablero donde toda la acción transcurría en la imaginación de los chavales protagonistas.

En realidad los niños siempre habíamos jugado al rol (cuando jugábamos a los piratas o a las familias, qué otra cosa hacíamos que jugar al rol). Lo que hizo Gary fue poner un poco de orden a las normas. Eliminar las arbitrariedades, intoducir un conjunto de dados maravillosos que guardábamos en bolsitas de cuero como si fuesen pepitas de oro, y abrir paso a su extraordinario universo de magos, guerreros, dragones, orcos y duendes.

Gary fue el primero en utilizar los cinco sólidos pitagóricos como sustitutos del viejo dado de seis caras. Somos muchos los niños que conocimos estas figuras mágicas por primera vez gracias a los juegos de Gary, y también aprendimos los rudimentos del cálculo de probabilidades gracias a ellos.

Los juegos de rol son hoy ampliamente utilizados en psicopedagogía, en enseñanza de idiomas, de arte, y en muchas otras disciplinas por su enorme valor para desarrollar la imaginación y estimular la inteligencia y el aprendizaje. El rol tal y como lo concibió Gary es, con toda seguridad, el juego más completo y educativo que se ha inventado. Es muy triste ver la poca atención que han prestado las autoridades educativas a este tipo de juegos, generalmente desconocidos por el gran público, e incluso relacionados, sorprendente e injustamente, más con las páginas de sucesos que con las de cultura y educación.

Gracias por tus inventos, querido Gary. *Sit tibi terra levis.*



Planseldon
webmaster del blog e-Rasmus Reloaded

Aspectos de las ACs

por JBG

El género de videojuego que conocemos por Aventuras Conversacionales es muy distinto a los demás. Esto no es ningún secreto para vosotros lectores de SPAC, pero aún así os invito a hacer conmigo un recorrido por algunos de sus sutiles aspectos, esos en los que quizás no siempre reparamos cuando jugamos o creamos estos juegos.

Más allá de la evidente marginación del apartado gráfico en una Aventura Conversacional, *(AC desde ahora)*, es donde podemos percibir en la misma estos aspectos de los que hablo. Como creo que son propios del género, en ocasiones los presentaré por medio de comparaciones entre ejemplares de AC *(que a veces inventaré al caso)* y juegos gráficos que carecerán de estos. Tomaré en especial representación de los videojuegos gráficos a una conocida aventura 3D: la diferencia en los gráficos será la menos importante.

Cabe señalar antes de comenzar, que del sinnúmero de videojuegos gráficos no sería muy ortodoxo escoger uno que se distancie demasiado e innecesariamente de lo que podríamos encontrar en una AC, de cara a comparar algunos aspectos, por eso os presento a: **Arx Fatalis.**

Se trata de un juego de rol 3D que mezcla componentes de aventura, magia, exploración de un mundo fantástico medieval, perspectiva en primera y tercera persona, hablar con PSIs, modo combate, interactuar mucho con el entorno y trabajar con un inventario de objetos.



Arx Fatalis



Fig. 1: Gestionando.



Fig. 2: Jugando.

Comenzamos.

El aspecto de las ACs que trataré en este artículo es su particular forma de facilitar la gestión del juego. Entiéndase por gestionar un juego: configurarlo, acceder a sus créditos, abandonar una partida, guardarla, cargarla, etc.

Podemos observar en prácticamente todos los juegos gráficos, que para gestionarlos el jugador tiene a su disposición una interfaz diferente de la que usa para jugar, de modo que para usarla se ve forzado a pausar la partida, congelando el mundo virtual en el que se desarrollaba esta, y el aspecto gráfico del juego cambia totalmente para proporcionar las funciones de gestión del juego.

Gestionando: Las acciones del jugador tienen sentido y efecto en el mundo real. *(fig. 1)*

Jugando: Las acciones del jugador tienen sentido y efecto en el mundo virtual del juego. *(fig. 2)*

Aspectos de las ACs

por JBG



Fig. 3: Menú en el intérprete Glulxe.



Fig. 4: Gestionando.

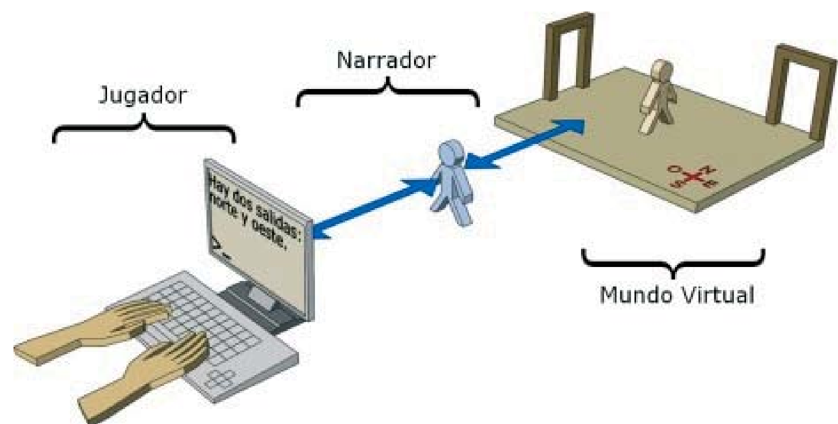


Fig. 5: Jugando.

Sin embargo, **en una AC no solemos usar más que una interfaz principal tanto para jugar como para gestionar: la línea de entrada de texto**. Es cierto que actualmente cuando ejecutamos una AC en un moderno PC, a menudo lo hacemos utilizando un programa intérprete *(fig. 3)*, que podría permitirnos gestionar el juego a través de menús de la ventana que encierra al texto, o nos muestra otra ventana para seleccionar un fichero del que cargar una partida, pero originalmente las ACs sólo disponían de la línea de entrada para todas las tareas, y en cualquier caso seguimos apoyándonos bastante en esta a la hora de gestionar.

Alguna AC como "**Aventura espacial**" de **Aventuras AD** (1990), disponía de un menú para gestionar el juego, pero tampoco era una interfaz separada de la de juego, pues incluso en este ejemplo la misma se usaba para todo: Gestionando *(fig. 4)*, Jugando. *(fig. 5)*

Esta frecuente presentación en las ACs de una sola interfaz para jugar y gestionar, es distintiva del género pues en buena medida no la encontramos en otros videojuegos, y tiene una consecuencia sobre el narrador. Entiéndase primero por narrador en una AC, a la figura que sirve de puente entre el jugador y el mundo virtual que plantea el juego, receptor de los mensajes del primero y emisor de lo que ocurre en el segundo.



La consecuencia es que, dado que la mayor parte del tiempo el jugador utiliza la interfaz para jugar *(comunicándose entonces con el narrador)*, cuando llega el momento puntual de gestionar el juego, muchos jugadores consideran que siguen comunicándose con el narrador en lugar de con un sistema separado que facilite la gestión del juego, pues no advierten ningún cambio en la interfaz, y tampoco que la partida se pause antes de gestionar el juego.

Esto convierte al narrador en una figura polivalente que ayuda al jugador a resolver sus necesidades dentro del mundo virtual del juego y fuera de este, *(gestionar el juego)*. Llamémosle **el narrador-sistema.**

En **“Error de Copia”,** de **Baltasar el Arquero**., el jugador no tiene ningún motivo para pensar que la primera pregunta se la hace el narrador y la segunda un sistema separado de gestión, sobre todo cuando lleva un largo rato comunicándose con el narrador, pudiendo percibir así una sola entidad: el narrador-sistema.
El concepto de narrador-sistema ha sido aprovechado muchas veces por las ACs para gastar bromas al jugador, como decirle “Ya me olía yo que sólo eras un cobarde…” cuando intenta cerrar el juego, o “Te colocas en posición de yoga mientras ves como una luz lo inunda todo…” cuando intenta guardar la partida. *(fig. 6)*



Fig. 6: Ejemplo de narrador-sistema en "La aventura original" de Aventuras AD (1989)

Pese a ser común en el género, este sutil concepto podría resultar chocante para un nuevo jugador de ACs. Veamos cómo. Supongamos una persona aficionada a la lectura y a los videojuegos, que descubre con sorpresa en Internet que existe un tipo de juego, las ACs, que une ambos mundos. Probablemente esta persona influenciada por los videojuegos gráficos y la lectura vendrá con dos conceptos en mente:

■De los videojuegos gráficos, que existe normalmente una clara separación entre el sistema que proporciona las funciones para gestionarlo, *(en modo partida pausada)*, y el mundo virtual del juego donde se desarrollan las partidas.
■De la lectura, que el narrador normalmente, narre en primera o en tercera persona, no suele referirse a nada que salga del espacio, tiempo y lógica del mundo imaginario que describe la obra.

Estos dos conceptos en mente pueden inducirle a esperar lo contrario del narrador-sistema en una AC, pues esperará encontrar un sistema de gestión del juego con interfaz independiente, y un narrador lo más desplazado posible al mundo virtual del juego, que se salga muy poco de este a pesar de comunicarse con el jugador, *(que pertenece al mundo real).*

Sin embargo, no es difícil encontrar cinco razones por las que el género ha cultivado desde sus inicios esta presentación de interfaz única, con la consiguiente aparición del narrador-sistema, y hay que tener en cuenta que en la época comercial del género los demás tipos de videojuegos seguían ya el modelo de interfaz separada de gestión, (eso si, casi siempre se podía acceder a esta sólo antes de la partida):

“Cybernoid”, de **Hewson** (1988). *(fig. 7)*
“Knight Lore”, de **Ultimate** (1984). *(fig. 8)*
“Dustin”, de **Dinamic** (1986). *(fig. 9)*



Fig. 7



Fig. 8

Cinco razones:

1.- El tiempo de programación siempre ha sido caro, e inicialmente los programadores de ACs comerciales se ahorraban el trabajo extra de programar una interfaz separada de gestión, con sólo aprovechar la línea de entrada, pues esta ya permitía al jugador escribir lo que quisiera y sólo había que proporcionarle varios comandos de gestión para solucionar el problema: **economía**.

Aspectos de las ACs

por JBG



Fig. 9



Fig. 10

2.- Aún planteando la programación de una interfaz separada, en aquella época no existía el ratón como un periférico común entre los usuarios *(fig. 10)*, y era muy costoso colocar como un requisito para el juego el uso de un joystick, por lo que si al final el jugador iba a tener que usar el teclado para cambiarse al sistema de gestión, podría resultarle más fácil escribir directamente los comandos: **facilidad de uso**.

3.- Como el narrador en una AC conecta con el mundo real debido a que tiene que comunicarse con el jugador, e intentar entender lo que este dice, no es un despropósito delegar en el la gestión del juego, pues sólo se está ampliando el número de problemas del jugador a los que el narrador presta atención: **lógica**.

4.- Otra posible y curiosa razón es que las ACs originalmente, no intentaran otra cosa que emular una forma primitiva y natural de Aventura Conversacional, la que podrían disfrutar dos personas que de forma similar al rol conversaran directamente. Una de ellas haría de director de juego, (el narrador en una AC), y la otra de jugador. En esta versión no informática de AC el jugador se apoyaría en el director de juego para resolver todos sus problemas, fueran relativos al juego en sí o a su gestión, siendo por tanto el director un "narrador-sistema", y sería muy natural ver al jugador "guardar" la partida con este intercambio de palabras:
Jugador: "Bueno, ya estoy cansado por hoy…, lo dejamos aquí ¿vale?" Director: "Mmm, como quieras, pero que sepas que te has rajado en la mejor parte".
Como esta versión natural de AC probablemente la ha jugado el ser humano desde que tiene imaginación y capacidad de habla, es posible que las ACs pretendieran simular con el narrador-sistema al director de juego, eliminando así a propósito una interfaz separada: **simulación**.

5.- Por último, tras el apogeo comercial del género su popularidad decreció súbitamente, desapareciendo del mercado de videojuegos, de tal manera que si su presentación debía evolucionar a nadie le dio tiempo a verlo, o todos creyeron verla en las Aventuras Gráficas. Esto congeló en el tiempo el concepto original de AC con todos sus rasgos.
Aquellos que por medio de Internet posteriormente quisieron revivir el género, se lo encontraron tal y como la época comercial lo dejo, de modo que rescataron su modelo original de una sola interfaz para todo, remontándola hasta nuestros días: **historia**.

Hoy en día de estas cinco razones, únicamente la tercera y cuarta sirven para justificar esta presentación en las ACs, pero son suficientes. Las demás no, pues actualmente se producen ACs no comerciales, se utilizan para ello sistemas gratuitos, las ejecutamos en ordenadores con más periféricos, y las comunidades en Internet que giran en torno al género han demostrado disfrutar proponiendo innovaciones: nuevas formas de desarrollar los juegos, de desplazarse en ellos, mayores cotas de interactividad, más madurez en el uso del lenguaje, etc.

Con todo esto, llegamos a la reflexión de que actualmente el género vive una época de evolución en Internet, en la que cada poco tiempo aparecen nuevas herramientas de desarrollo con las que creamos las ACs desde nuevos planteamientos, y que en conjunto presentan al futuro jugador de ACs enfoques ligeramente distintos sobre lo que es o no un juego de este tipo. Podría ser o no multijugador, tener o no imágenes, un narrador-sistema o interfaces separadas, o ambas cosas a la vez, y todo esto dependiendo de la herramienta con la que se hizo. Añadamos a esto que, dependiendo del gusto del autor del juego y de la flexibilidad de la herramienta que usó para crearlo, el juego podría exigir al jugador escribir sus acciones en infinitivo, imperativo, primera persona…

Así que para terminar, os dejo las preguntas:

■ **¿Es positivo para el género y su disfrute, tanta diversidad?**

Y volviendo al modelo de interfaz.

■ **¿Podría ser mejor un modelo que otro para dar la bienvenida a futuros jugadores del género?**

Me dejo en el tintero varios más de estos sutiles aspectos de las ACs, pero esos, quizás, los expondré en futuros artículos. Sin más y esperando que hayan pasado un buen rato :).

JBG





VOX POPULI

Muy interesante y trabajado tu artículo.
La primera razón sobre el porqué de la homgeneidad de la interfaz yo creo que sigue vigente hoy en día más que nunca, precisamente por el hecho de que las aventuras hoy no son comerciales, no se dispone de demasiado tiempo (no al menos de una jornada completa que es lo que normalmente se dispone profesionalmente) ni otros recursos, así que desde ese punto de vista tiene mucho sentido que no se pierda tiempo en cosas quizá consideradas superfluas y más cuando la interfaz en modo texto es completamente funcional y conocida por todos.
Pero yo creo que además hay una sexta razón (puede que relacionada en parte con la segunda) también vigente hoy en día y es la independencia del dispositivo, si se dispone de una interfaz alternativa para las opciones de gestión, por ejemplo un menú desplegable, eso prácticamente obligaría a contar con un dispositivo apuntador (ratón o análogo) y aunque se pueda pensar que en la actualidad prácticamente todos los dispositivos llevan o pueden llevar uno, si se va más allá uno se da cuenta de que no siempre es así, ahora mismo se me ocurre la intefaz solo texto que necesita un bot de juegos para presentar las aventuras por medios de solo texto como IRC, mensajería instantánea o MUD, ahí no hay menú posible no porque el dispositivo no lo soporte sino porque simplemente el medio que se utiliza no lo hace.
En conclusión, no me parece buena idea sustituir la interfaz de gestión textual por otra no textual, si se quiere se puede añadir, pero no sustituir.

Presi

Oshtia, que currado el artículo.
Para mí los relatos interactivos son exactamente lo que sugieres en el ejemplode director de juego y jugador de rol. Una automatización de una experiencia conversacional del tipo 'rolera'.
Supongo que haber sido director de juego durante décadas me influye en la visión.
En cualquier caso creo que no debemos coartar la creatividad y creo que es tiempo de aceptar en el redil artistas de tipo narrativo que usen más medios.

Mel Hython



Opinión

Comentarios sobre la tesis de Nick Montfort

Un nuevo ensayo sobre narrativa/ficción interactiva.



Nick Montfort

Nick Monfort, estudiante *(hasta ahora)* , y profesor del famoso **MIT** *(Massachussets Institute of Technology)*, es el autor de **"Twisty Little Passages"**, un libro en el que ya nos demostró su interés por la narrativa.
Nick acaba de terminar su Tesis Doctoral sobre narrativa, y un servidor, que se la ha leído en parte, os comenta los conceptos más importantes de la misma.

El "estado del arte"

La tesis incluye lo que, en términos académicos, se conoce como "estado del arte", es decir, qué se ha hecho en este campo a lo largo de los años, antes de la publicación de la Tesis Doctoral.
En su estado del arte, Nick hace una muy sucinta revisión de aquellos juegos publicados comercialmente que han supuesto algún tipo de revolución en la ficción interactiva.
Revisa también los tipos más importantes de generación de aventuras hasta la fecha, incluyendo **Inform 6** e **Inform 7**, para finalmente disertar sobre los parecidos de los juegos en **3D** y los **MMORPG's** con la ficción interactiva, es decir, el parentesco que comparten todos ellos con la ficción interactiva.

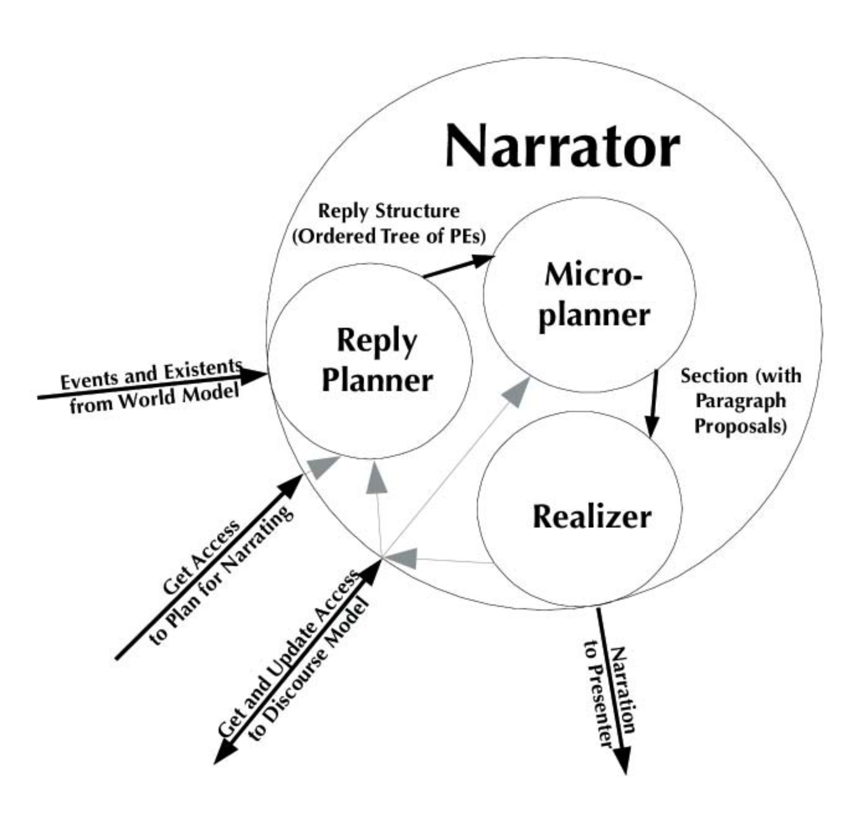
El sistema nn

Como Nick no podía ser menos, una de las contribuciones de su Tesis Doctoral es el **sistema de creación de ficción interactiva llamado nn** *(no me sorprendería nada que se tratase de las iniciales de no named (sin nombre)).*
No soy muy partidario de más y más sistemas de autoría, creo que aquellos que me conozcan saben ya de pie cojeo. Así que cuando leí en el apéndice sobre el sistema nn, no pude evitar un respingo y una sonrisa: ojalá me equivoque, pero tiene toda la pinta de ser el enésimo sistema que nadie utilizará jamás *(ni siquiera se puede descargar de su página, (www.nickm.com) aunque comenta que hay planes para completarlo y hacerlo público).*
Repito ojalá, ojalá me equivoque.
Como confirmando estas palabras, el autor reconoce que le ha pasado este sistema a varios autores de IF y no han sido capaces de crear nada con él, siempre según Nick, debido a la premura de tiempo. Desde luego, este resultado no implica nada bueno. Sí que ha incluído, como apéndice a la propia tesis doctoral. varios juegos ya publicados, como **Adventure** (como no), y claro, **Cloack of Darkness**, el juego que se emplea para saber cómo es de complicado un sistema de creación de IF's en guirilandia.
El sistema está implementado en **Python**, y tiene más pinta de ser una colección de librerías que un sistema completo. Al menos por lo que se puede ver del código fuente de algunas aventuras, puesto que sólo he podido encontrar ejemplos de código fuente en su web.
En cualquier caso, su punto fuerte parece no estar en la ficción interactiva a la que estamos acostumbrados, sino en la narración de eventos pasados en formato de flashback, permitiendo intercambiar el orden de los varios pasajes de los que se puede componer la historia. Por otra parte, parece incorporar técnicas de inteligencia artificial para poder influir en las conversaciones entre los distintos personajes.
Aunque el sistema **nn** no llegue nunca a salir a la luz, sus contribuciones en cuanto a uso de IA, y en cuanto al reconocimiento del lenguaje en los diálogos con los PNJ's serán de utilidad en el resto de sistemas.

Conclusiones

Otro esfuerzo más de Nick Monfort sobre su investigación en narrativa moderna, ficción interactiva, o aventuras conversacionales, sea como sea que llamemos a esto que hacemos. Aunque, como cualquier Tesis Doctoral, no es recomendable leérsela entera, es recomendable tomar notas de unas cuantas secciones, como los capítulos 2 a 4, de narrativa aplicada a la ficción interactiva.

Baltasar el Arquero,
es autor de aventuras conversacionales y desarrollador de herramientas para la programación de ficción interactiva



Detalle de un esquema de la Tesis Doctoral de Nick Montfort



VOX POPULI

Me ha parecido muy interesante lo que se dice sobre esa aventura que se usa para testear un parser, igual era útil tener una aventura con el mismo fin pero en español ¿verdad?

Jenesis

Bueno, supongo que en cierto modo será algo similar al "Proyecto Vampiro" de aquí, ¿no?.

Akbarr

Efectivamente, Cloak of Darkness es exactamente el mismo tipo de cosa que "Proyecto Vampiro".

Urbatain

Ya, pero no me parece que la aventura "Vampiro" haga un testeo exahustivo de un parser, creo que se deja muchos aspectos de una aventura sin probar.

Jenesis

¿Pero el Cloack of Darkness sí que hace un "testeo exhaustivo"?. No sé nada sobre él, pero en el artículo sólo se dice "Cloack of Darkness, el juego que se emplea para saber cómo es de complicado un sistema de creación de IF's en guirilandia".

Akbarr



Opinión

Redescubriendo la diversión

por Eliuk Blau



Recientemente han cambiado el programa con el que trabajo en la oficina. De estar escribiendo registros *(al menos 2.000 diarios)* he pasado a una labor ociosa y llena de ratos libres. Ahora soy corrector de registros y me pagan por hora. Así que, como el lector supondrá, cuando me canso de corregir pues descanso. :P

Lo interesante del asunto es que el Windows de los PCs que ocupamos está muy bloqueado... sin embargo, se le ha pasado al administrador de la red bloquear el acceso al servidor central y con ello también bloquear el acceso a las distintas máquinas de la red.

De ocioso el otro día me puse a navegar por el sistema de archivos de la red y me encontré con la posibilidad de abrir la consola de comandos del Windows...

¡Notable descubrimiento! :D

Así tuve acceso a los malísimos juegos del Windows y hasta al 3D Pinball que viene de serie. Nada mal para unos momentos de aburrimiento extremo... Pero no me llenaban... no, había algo que no funcionaba. Todos los juegos eran muy repetitivos...

Alguna neurona intrépida de mi cerebro debe haber despertado del letargo ocioso de esas horas de no hacer nada y le ha pegado un chispazo a la ampolletita de 20 watts que me acompaña de vez en cuando, y se me ha ocurrió que tal vez podría traer programas en mi pendrive y correrlos en el PC. **¡Juegos!** :D

¿Juegos que no necesiten instalación?... Hmmm, comenzamos con los problemas... Hmmm... *(luego de un rato más, cuando los 20 watts ya calentaron el bulbo de la ampolleta)*... **¡AVENTURAS DE TEXTO!** :D

Así que me lancé en picada a las inquietas aguas del ciberespacio para buscar las herramientas adecuadas, y navegando en el galeón Firefox me encontré **Windows Frotz** y **Windows Glulxe**, empaquetados en *ZIP*, en la página del buen **David Kinder** *(http://freespace.virgin.net/davidk.kinder/index.html)*. Desempaquetados en mi pendrive, y copiadas todas las aventuras que todavía no he podido jugar hasta ahora, al día siguiente probé el engendro en mi terminal de trabajo.

¡Sorpresa! Todo corría a las mil maravillas. Lo más tedioso era escribir los comandos en la consola del Windows, pero esos son detalles. :P, "pelos de la cola". Y en este punto, luego de toda esta introducción poco interesante, aquí es donde está la esencia de este primer artículo mío (además de la práctica que me ha servido, jejeje! :P)...

¡Qué maravilloso y fascinante ha sido jugar las aventuras de texto en el trabajo! :D (ja!, y qué irresponsable suena eso :P)

He tenido la oportunidad *(que no tenía en mi casa)* de redescubrir la diversión de jugar aventuras. Son tantas y tan entretenidas. Hay para todos los gustos. Y han sido mis compañeras entrañables en esos desagradables momentos de aburrimiento en el trabajo. Lo mejor de todo es que cuando tengo que volver a laborar, puedo dejarlas minimizadas: no tengo que cerrarlas porque molesten o estar preocupado de que "me van a matar" porque pasa el tiempo. :D

Son ideales para un disfrute calmado y para saborear cada palabra y metáfora, idea o imagen, que nuestros espléndidos autores regalan en sus creaciones de IF.

He vivido la sensación de encierro y premura de estar en una celda en un gran pirámide, sin tener idea de lo que hay «**Afuera**». Y también he vibrado con la inquietud de no saber qué es lo que voy a encontrar tras las puertas de un extraño museo llamado «**de las Consciencias**».
Me he reído a carcajadas intentando salvar de las candentes llamas al «**hombre caja**», que no me da tregua... y tratando de no morir de sed en una caverna «**subterránea**». Y, con todo, aún hay montones de experiencias más que podría mencionar en este párrafo, algunas incluso todavía no descubiertas por mí.
He vivido todo eso, **he redescubierto la diversión de las metáforas y las sensaciones, he redescubierto la diversión de pintar imágenes en el lienzo de mi mente... y las aventuras de texto son los pinceles y los óleos**... las herramientas que me hacían falta. Mientras, el resto de mis compañeros siguen jugando al Solitario de Windows, disfrutando el rojo, el negro y el verde... cuando yo, por fortuna, tengo todo un caleidoscopio cromático.
¡Qué perdidos que están ellos! :D

Hay un buen compañero del trabajo que ha decidido ver en más de tres colores y me ha pedido que le copie las aventuras. Ha quedado maravillado. No era menos, considerando la calidad de los autores que tenemos en nuestro querido CAAD. Los que aún no programamos una aventura *(como es mi caso)*, les estamos por siempre agradecidos por los enriquecedores momentos de fascinación que hemos vivido gracias a su producción aventurera. :)

Eliuk Blau
es autor de varias librerias para el sistema Inform

Has descrito una situación condicionada que podría ser similar a la de hace muuchos años. Solo que por esos tiempo la limitación no venía por el jefe, sino por las capacidades de los ordenadores y la imposibilidad de acceso a una red de contenidos diversos como es internet. Entonces cada aventura, juego o programita que conseguías era un tesoro. Vistos desde esta perspectiva, aquellos arcades de pixel gordo y movimientos insufriblemente lentos (para nuestra mentalidad actual) no eran excesivos rivales para las aventuras conversacionales (o sí, porque las de antes por otra parte eran insufriblemente parcas y de adivina la palabra exacta); cosa que no ocurre hoy con gráficos realistas, así como tantos contenidos para matar el tiempo delante de un ordenador: chats, foros, juegos de todo tipo, programación, música, fotos, información del tema que sea...
En la situación que planteas, Eliuk, el acceso a toda esa masa de internet y modernidad está bloqueada, y en el ordenador sólo quedan como contrincantes juegos sencillos "mata-horas", y aventuras conversacionales. Con esa competencia, las aventuras ganan por goleada. Pero si hiciéramos la prueba de abrir todas las puertas, veríamos si los redescubridores prefieren una aventura conversacional, o jugar en red a un shoot'em up, o chatear, o leer blogs, o...etc.
Lo bueno del asunto es que precisamente por eso, las aventuras deberían funcionar tal como has descrito en ordenadores de bolsillo sin conexión.
Pegas: 1. Mucha gente no sabe que existen. Y nadie busca lo que no sabe que existe. 2. Se suelen usar sólo cuando no hay un ordenador grande. 3. Los ordenadores de bolsillo también pueden tener otros programas bastante buenos, conexión a internet... 4. ...y Tetris!
Los móviles ni los cuento porque hay que ser masoca para escribir ahí (con perdón para el que lo haga)

Jarel



VOX POPULI

Bueno, sobre lo que mencionas... es justamente por lo que digo que fui yo mismo el que "redescubrió la diversión" :)
... otros potenciales "redescubridores" puede que optaran por otras alternativas. :P
Por otro lado, puedo decir que mi amigo (el que se interesó por las conversacionales) ha seguido jugando "Boxman" y "Afuera" en el PC de su propio hogar... ¡y hasta me ha pedido que me consiga guías o soluciones porque está pegado en ciertas partes! :D ¡¿Cómo la ven?!
... así que me parece que el asunto no está "tan negro", después de todo.
Y lo que dices, Jarel, es muy cierto: con la aparición de todos estos nuevos dispositivos de bolsillo el apogeo de las conversacionales puede crecer todavía más.
Aunque, sinceramente, yo creo que el clímax de todo esto vendrá en el momento en que estos nuevos aparatos de "papel electrónico" se comiencen a vender a un precio barato y estén accesibles a la mayoría. Y entonces, algún ingenioso programador creará un intérprete para aventuras de texto que se correrá en el "papel electrónico".
Ese es mi sueño: jugar IF en el papel, como un libro... recostado en mi sofá, tomándome una buena taza de café. :D
Qué maravilla! Espero que no sea sólo un sueño...

Eliuk Blau

Tengo uno de esos dispositivos de papel electrónico, el iLiad, y coincido en que es el soporte ideal para jugar una aventura, ya que realmente es tan cómodo de leer como un libro.
La verdad es que todavía no he probado a jugar ninguna. En teoría ya se puede, porque el iLiad lleva un linux, la empresa te manda gratis una clave para sacar una terminal, y se supone que puedes instalar y ejecutar cosas, como (imagino) un intérprete de Z. Lo que pasa es que, sinceramente, me da miedo, porque el aparato ha costado muchos euros y la empresa no se responsabiliza de los desastres que uno pueda provocar desde el acceso a consola :D
En todo caso tengo claro que, cuando estos aparatos sean más sccesibles, tendrán bastante éxito entre el público en general y serán un objetivo prioritario a tener en cuenta a la hora de sacar aventuras.



Opinión

Sobre niveles de dificultad

por Planseldon

He estado jugando a varias de las aventuras de la última Minicomp, y con alguna de ellas, como las excelentes **"Afuera"** de **Incanus**, **"Hierba tras el cristal"** de **Mel Hython** o **"Subterránea"** de **Jarel**, he vuelto a recuperar el gusto por romperme la cabeza buscando soluciones a problemas bastante complicados *(por no decir retorcidos)*.
Esto me ha supuesto un problema por el agobio del plazo de las votaciones, aunque finalmente he decidido que si no me da tiempo a votar, pues lo siento, pero cuando encuentro una aventura que me gusta *(y no es tan frecuente)*, de lo que se trata es de disfrutarla y jugarla bien, y no de "aventuravotarla".

Y todo esto me ha hecho reflexionar acerca de los niveles de dificultad, y de por qué algunas aventuras difíciles me gustan y otras no, y creo que el hecho de que las tres sean nanoaventuras tiene mucho que ver.
Porque el tipo de aventuras difíciles que no me gustan, *(y estoy seguro que a Mel esto le va a parecer muy mal)* son aquellas en las que los problemas no están claramente definidos. Quiero decir que esas aventuras demasiado abiertas, donde me encuentro que tengo que explorar un mapeado gigantesco, recoger y manipular decenas de objetos y a la hora de la verdad no sé ni por dónde empezar, simplemente me agotan.

Estoy pensando en una antigua aventura de Spectrum que estuve jugando hace unos meses: **"Nueve de cada diez lápidas están cambiadas".** El propio autor de la aventura defendía este tipo de dificultad al decir: *"Cuando la solución para resolver algún obstáculo viene dada porque no se tiene todavía la suficiente información, ésta se puede encontrar en los sitios más diversos. En "Nueve de cada diez lápidas están cambiadas" hay que leer el folleto sobre la secta CWA para empezar a atar cabos en la búsqueda de Lud Robbins."* Pues muy bien, pero a mi, me agobia. No puedo, no tengo paciencia ni tiempo, así que acabo dejando la aventura.

Sin embargo cuando tengo la certeza de que la solución está delante de mis narices y que, sin embargo no doy con ella, me encanta. Es por eso que las nanoaventuras siempre me han gustado, y también por lo que **pienso que si se pretende hacer una aventura más larga, lo mejor es dividirla de alguna manera en episodios** *(como por ejemplo las del Dr. Van Halen, y no me refiero necesariamente a episodios reales, pero sí que, al menos, el jugador vaya dándose cuenta de en torno a qué gira la dificultad y dónde debe centrar sus esfuerzos.)*

Desde luego siempre habrá aventuras abiertas con multitud de objetos y posibilidades que nos sigan encantando y sorprendiendo, pero en ese caso, mi advertencia a los autores: **cuidado con el exceso de dificultad, porque se corre el riesgo de acabar con la paciencia del protagonista**. Si queréis puzles duros es mejor limitar el mapeado y los objetos.

Planseldon
webmaster del blog e-Rasmus Reloaded



VOX POPULI

Pues a mi me pasa igual que al amigo planseldon, si el puzzle es difícil pero sabes que está ahí, sin tener muchas otras cosas que te despisten, me pico. Pero si está escondido entre muchísimas localidades y muchísimos objetos, me agobio. A mi también me encantan las minis por el juego que dan para este tipo de puzzles, y también he disfrutado mucho varias de las aventuras de la minicomp :)

Akbarr

Ni me parece mal ni me parece bien lo que dices. Depende. La siguiente entrega de Layna (cuando la haga) va a ser de tipo 'ultra-abierta', que mencionas; pero será lógico que sea así (ya verás), y cuando lo veas ya me dirás si está tan mal o es 'lo que pide la historia'.

Mel Hython

Pues a mí me pasa lo contrario, la verdad. Los puzzles difíciles me frustran mucho más si vienen uno a uno y tengo que resolver cada uno de ellos antes de ponerme con el siguiente, quedándome atascado en un sitio concreto y sin poder hacer nada. Si tengo varias cosas pendientes y puedo ir saltando en mis pensamientos de una a otra, pensando un poco en una y otro poco en otra, se me hace la cosa mucho más llevadera y divertida.
Lo que sí que está claro es que si los puzzles son muy muy complicados, pueden llegar a ser frustrantes vengan en el orden que vengan. Por eso me gustan ideas como la del sistema de pistas de Incanus.

Al-Khwarizmi

Comprendo tu punto de vista, a mí tampoco me agradan esos puzzles que surgen arbitrariamente para dar dificultad a la aventura, en vez de para agudizar el ingenio del jugador. ¡Un buen artículo Planseldon!

Jenesis



Obstáculos

Enfoque de los puzzles comprendidos como obstáculos



Las reflexiones de Planseldon me hacen reflexionar, lo cual no es una reflexión pura de ideas, ya que éstas no rebotan, sino que se absorben y generan otras. Cuando hablamos de puzzles englobamos varios tipos de situaciones diferentes, cuyo denominador común es que suponen un obstáculo.

Un puzzle es un rompecabezas, en general dos o más piezas dispersas que unir, pero también -por extensión- es un **acertijo**, una prueba de ingenio, juegos matemáticos o de lógica para cuya resolución haya que unir ... varias ideas o conocimientos.
Nótese la diferencia entre tener que renunir cosas y tener que combinar ideas, que es ni más ni menos lo que hacemos cuando pensamos, reflexionamos, soñamos o imaginamos; así funciona el cerebro, comunicando una áreas con otras y probando combinaciones entre las ideas existentes para generar otras nuevas.

La diferencia es tal que si nos enfrentamos a un puzzle clásico de piezas troqueladas que componen una imagen, si nos falta una de las piezas jamás podremos completarlo por muchos saberes que combinemos en nuestra cabeza, en todo caso llegaremos a la conclusión de que nos falta una pieza. En cambio, un acertijo puramente mental no requiere nada del mundo real que no tengamos a mano, quizá papel, lápiz y una calculadora si hay números por medio *(pues desde que existen, a ver quién es el guapo que suma 3 y 4 de cabeza)*

Veamos algún vocabulario relacionado con el puzzle y, dentro del significado amplio, intentemos acotarlo para tipos de obstáculos concretos:

■ **Puzzles:** Obstáculos que se resuelven reuniendo piezas, o como resultado de una recopilación de otros problemas ya resueltos. El objetivo o la misión de la aventura puede considerar un gran puzzle en sí: para terminar la aventura con éxito hay que completar varias situaciones que se trasformarán en las piezas que comprondrán nuestro camino hacia uno de los finales.
Ejemplo: Para atravesar el gran portal necesitarás llevar el amuleto escarlata, guardado en el cofre cuya llave custodia el troll, vencible éste exclusivamente con la espada de fuego. Las piezas del puzzle pueden estar dispuestas linealmente, delante de nuestro camino a seguir, con lo que sólo tendremos que ir recogiéndolas conforme avanzamos, o desperdigadas e incluso retorcidamente escondidas.

■ **Incidencias** *(o incordios)***:** Suelen ser situaciones concretas y claras donde sabemos lo que tenemos que hacer sin análisis previo. Tenemos un problema y hay que solucionarlo, con frecuencia puede bastar un turno. Ejemplos: El jugador tiene hambre y debe comer; una enorme roca viene rodando desde el norte y debemos desplazarnos hacia el este o el oeste; aparece el enano Maluva y te lanza un hacha...

■ **Problema:** Al igual que en las incidencias, tenemos información de qué es lo que hay que resolver, otra cosa es que tengamos la información de lo que precisamos para la resolución.

Obstáculos

Enfoque de los puzzles comprendidos como obstáculos



■ **Problemas independientes y externos al mundo del juego:** Pueden ser juegos matemáticos, problemas de lógica... tenemos todos los datos y objetos que necesitamos para resolverlos a mano. Sólo es cuestión de pensar, idear o calcular hasta dar con la solución. Ejemplo: Tenemos una máquina con tres palancas, mediante las cuales podremos girar, subir y bajar, o desplazar una grúa. Si resultara que la máquina no funciona porque le falta una tuerca, entonces tendríamos un puzzle: deberemos buscar la pieza ausente antes de ponernos con el problema de lógica.

■ **Problemas internos al mundo del juego:** Quizá no tengamos toda la información que necesitamos aún y darle vueltas a ese punto concreto sea perder el tiempo. Habrá que pensar más ampliamente, no todos los datos están delante de nosotros, tenemos más incógnitas que ecuaciones, habrá que buscar pistas en el mundo del juego. Los datos que faltan pueden estar escritos en una nota, quizá los sepa algún PSI, quizá un suceso nos dé pistas...

■ **Problemas gremiales:** También conocidos como *"el efecto McGiver"*. Si no conoces algo tan básico como la temperatura de cristalización del nitrato potásico o ignoras el módulo de eslasticidad del acero, olvídate. En algunos casos podrás resolver de chiripa, porque el PNJ resulta que sí que tiene los conocimientos apropiados, de modo que tras verter los componentes químicos en el mortero -por pura desesperación- y obtener el mensaje de éxito de que has logrado la mezcla explosiva, se te quedará cara de "ah, pues vale, si tú lo dices..."

■ **Acertijos, adivinanzas:** Hay que adivinar un dato que, al igual que en los problemas, puede salir de una deducción lógica, de pistas en el mundo del juego, o de los conocimientos que adquiriste en el master en física atómica.

■ **Enigmas:** A parte de advinanzas, vamos a enfocarlos como aspectos de la trama que desconocemos y que descubriremos conforme progresemos. Quizá no necesitemos resolver esos enigmas para terminar la aventura, sólo para comprender las cosas que pasan en la historia. ¿Por qué el troll no me atacó en el bosque? ¿por qué suenan las campanas? ¿Por qué el Conde sólo se deja ver por la noche? Bien mirado, estas situaciones no serían obstáculos, son buenos ingredientes para cualquier aventura, sobre todo para los amantes de los *"puzzles-less"*: aventuras sin "puzzles". Pero también pueden suponer un obstáculo cuando el autor no ha previsto explicación y el jugador se empeña en buscar una respuesta que no existe dentro de la aventura.

■ **Prueba de pseudoaleatoriedad:** (o de lo que se le haya pasado por la cabeza al autor) Se resuelven a base de prueba y error ya que no hay pistas sobre el modo correcto. Ejemplo: tenemos tres puertas; si intentas abrir la primera te electrocutas, con la segunda recibes el impacto de un dardo envenenado, y la tercera es la buena. Algunos problemas podrían considerarse así erróneamente, como pruebas aleatorias, caso de existir pistas en el juego, sólo que el jugador no las encontró y resolvió por "fuerza bruta".

¿Qué tipo de obstáculos causan la desesperación del jugador? Aquellos que el jugador no es capaz de resolver, pero sobre todo si existe la incertidumbre de que por mucho que se desvane la cabeza jamás lo conseguirá porque le falta... otra pieza del PUZZLE que vete a saber a cuántas localidades estará, o cuántos otros obstáculos deberá superar antes. Si el jugador se encuentra ante una puerta cerrada, con cerradura, sabrá que necesita una llave - y más si se le dice "está cerrada con llave"- y no perderá más el tiempo ahí; volverá cuando tenga una llave.

Quizá sea la falta de información la que mina la paciencia. La sensación de estar esperando en una cola administrativa sin saber si te atenderán al final del todo, o si es la fila correcta, y sin que nadie se digne a indicarte si vas bien o mal, si te falta algún papel por rellenar. **El jugador necesita saber si va bien**, si le faltan datos, si el parser entiende sus ideas o es terco como una mula y le repetirá mil veces una coletilla automática "no puedes hacer eso" "no serviría de nada" sin más explicaciones, las mismas excusas de siempre que no nos dejarán claro si si quiera se ha valorado la idea expresada.

Aunque el parser-narrador sea imparcial, bien puede entrar en juego la conciencia del PJ para dar pistas "Creo que estoy perdiendo el tiempo insistiendo con esta puerta, me falta la llave correcta".





VOX POPULI

No soy amigo de las clasificaciones en general... no, hay que ser sincero, en el caso de las expresiones artísticas básicamente soy enemigo de las clasificaciones, sobre todos las detalladas que van más allá del 'género'. No sé, yo creo que faltan cosas.
¿Qué hay de los puzzles de momento exacto? No hay que hacer nada, sólo esperar a que un PNJ deje la garita para ir a hacer sus necesidades en el bosque. ¿Qué hay de los puzzles de ordenar a ciegas? Thorin, sal por la ventana, n, e, ataca goblin, coge casco, o, s, entra por la ventana, dame el casco
¿Qué hay de los puzzles de coordinación? Bob, espera, espera, tira de la palanca; Fred, espera, tira de la palanca; tirar de la palanca
Y otras muchas posibilidades que ofrece la interacción con PNJ, tales como relacionados con la fama del jugador, humor del PNJ, la posibilidad de hacerle cambiar de estado (emborracharlo, por ejemplo)... ¿Cómo se clasifican estos puzzles?
Sé que el lamentable estado de los parsers actuales nos impiden hacer alguno de ellos (Ese maravilloso SAY TO THORIN "GO OUT WINDOW. N. N. E. OPEN THE DOOR", ¿dónde se ha quedado con Inform?); pero creo que intentar poner puertas al campo... excepto que la clasificación sea muy abstracta y general, que entonces no estoy muy seguro de que sirva de mucho.

Mel Hython

Mel, la lista no pretendía ser exhaustiva, se centraba básicamente en usar distinto vocabulario para definir prototipos en función de lo que necesita el jugador para resolver cada obstáculo - si lo tiene o no al alcance - así como de la información de que dispone sobre el obstáculo en sí, mismamente si la tiene o no. En el caso de tener que esperar a que ocurra algo podríamos considerarlo un problema cuya "llave" está por aparecer y podemos tener pistas o no de en qué lugar y momento parecerá, quizá también ocurra que el problema esté por llegar... un puzzle de coordinación no deja de ser un problema lógico; ordenar a otro PSI sería como cambiar el jugador, etc. Podemos subclasificar, por su puesto: quién realiza las acciones, si existen restricciones de tiempo y espacio; resoluciones de acción o resoluciones por diálogo, resoluciones directas o indirectas (de carambola)... Mira, sería interesante hacer más análisis desde otras perspectivas :)

Jarel



Especial Minicomp

Resultados de la 3ª Minicomp

Amigos, he tenido el placer de organizar la 3ª Minicomp, una idea que surgió en el foro y que adapté fielmente de las bases originales, de allá por el 99, para intentar completar un año un tanto escaso de aventuras. El resultado ha sido óptimo y en total fueron 9 las aventuras presentadas.

El concurso tenía como objetivo fomentar la creación de aventuras, así como explotar las posibilidades del género en terrenos como la interacción con objetos y personajes. Además, servirá para ampliar la base de aventuras con código fuente disponible, como fuente de ejemplos para los distintos parsers y lenguajes de programación.

Por ello las aventuras participantes son excepcionalmente breves y desarrolladas dentro de unas estrictas limitaciones. Ello permite desarrollar más concienzudamente aspectos como la interactividad y el detalle de objetos y escenarios. También ayudó a participar a aventureros que no disponían del tiempo necesario para hacer realidad una aventura completa y extensa.

Resultados

- **Mejor aventura**: Hierba tras el cristal, de Mel Hython
- **Mejor PSI**: Módulo de información LM-235 (Voz en Hierba tras el cristal)
- **Más original**: Roleando, de Depresiv
- **Mejor literatura**: Hierba tras el cristal, de Mel Hython
- **Mayor interactividad**: Estación, de Baltasar el arquero

Aquí tenemos la lista de participantes y su puntuación final:

Lista de participantes

Título	Originalidad	Literatura	Interactividad	Mejor PSI	Mejor Obra
Afuera	6,1	7,6	6,3	Jugador	7,3
Antes o después	7,1	8,45	4,6	-	5,5
Boxman	6,58	5,09	5,18	María	7,5
Como el diablo esnifando una raya	6,6	6	3,9	-	5
Estación	6,9	6,8	7,7	-	7,6
Hierba tras el cristal	7,9	8,6	7,3	Voz, Lémur	10
Roleando	9	4	5,2	-	6
Subterránea	5,7	7,2	7,54	-	8,3
Yuriko in the Mausoleo	5,54	5,18	4,9	-	4

* Todas las aventuras participantes se pueden descargar desde la WikiCAAD en www.wikicaad.net/Minicomp

Poco más puedo decir que no haya dicho ya: **mi más sincero agradecimiento a todos los autores, y a los jugadores**, ya que sin ellos poco sentido tendría todo ésto.

III Minicomp

Gran Gala de Premios

Log de la Gala de la III Minicomp

<Jhames> ---> Si me retraso unos minutos, esperadme, aun no me han traido el frac de la tintorería !!!
<Jhames> ¿Tenemos que ir vestidos de gala, no?
<presi> Jenesis : estas ya guardando el log?
<Jenesis> of course Lord Jhames
* Eliuk se ponde su traje de etiqueta.
<presi> Jhames : pues yo voy en pijama :P
* Eliuk pone, perdón.
<Jenesis> presi... yo SIEMPRE guardo el log xDD
<Jhames>
Es que subir la alfombra roja para recoger un premio.. como que queda un poco mal.
<presi> Jenesis : vale, es que incanus ha venido todo nervioso antes pidiendo que alguien guardara el log
<Jhames> prefiero subir.. con mi traje y mi pajarita (vamos, si yo concursase, claro)
* Jenesis se acomoda en su butaca
--> planseldon (ident@Bv9Q5S.AgzxLz.virtual) has joined #caad
<planseldon> se me escucha?
<Eliuk> Bienvenido Planseldon.
<planseldon> hola
<planseldon> como no me conecto nunca no sé si esto rula
<Jhames> Más que se te escucha... se te lee.
<planseldon> bien
* Jenesis saluda a planseldon desde su butaca
* Eliuk pide allá arriba en el "Olimpo" que ajusten los micrófonos para el señor Planseldon, tan ilustre visita.
* Jhames se ajusta la pajarita.. porque le aprieta la garganta.
* planseldon saca su pipa y empieza a cargarla
* presi le señala a planseldon un cartel de "prohibido fumar" en la sala
<presi> jiji
<Eliuk> La pipa no es simplemente fumar... es un acto más "excelso"...
--> jarel_^ (x-cript51@CWmbVs.CSCyQ6.virtual) has joined #caad
<jarel_^> nas
<presi> nas jarel
* Jenesis saluda a Jarel desde su butaca y agita una bolsa de palomitas
<Eliuk> Bienvenido Jarel!
* presi le señala a Eliuk un cartel de "prohibido armas" en la sala
<presi> jiji
* Eliuk le dice a presi que no tiene esa mala costumbre.
<jarel_^> y el organizador va a venir el último o qué?
* Jenesis saca su labor de punto mientras espera el comienzo de la gala...
<Jenesis> uno del derecho.. dos del reves... tres del derecho... dos del revés...
* Jenesis aparta la bufanda que está tejiendo con un gracioso movimiento de la punta de su zapatilla...
<Jenesis> falta mucha gente... me va a sobrar bufanda....
--> webchat-6139055 (webchat@D6r6E6.B9lAUx.virtual) has joined #caad
--- webchat-6139055 is now known as baltasarq
<jarel_^> nas baltasarq
<baltasarq> holas !!
* Jenesis saluda desde su butaca al arquero
* baltasarq se sienta al lado de Jen
* Jenesis le pasa el paquete de palomitas al arquero
--> Incanus (webchat@D82bN1.DKELK2.virtual) has joined #caad
<baltasarq> Anda, al final vino Incanus ...
* Jenesis saluda a Incanus desde su butaca
<baltasarq> * saluda a Incanus
<jarel_^> nas Incanus
<Eliuk> Bienvenido Incanus!
<Incanus> Shhh... estoy en el curro, creo que no paso de media hora antes de largarme...
* Jenesis sigue tejiendo la bufanda que ya llega dos filas de butacas más abajo...
--> Pepaco (webchat@DpvIYb.BpBzBB.virtual) has joined #caad
* Jenesis le pasa una tilita a Incanus
--> grendelkhan (ircap8@B9KSE8.AIJjLB.virtual) has joined #caad
<Jenesis> un punto del derecho....
<grendelkhan> hola corazones
<jarel_^> llegó en punto!
* Jenesis se levanta de su butaca y aplaude!!!
--> Arudaenil (arudaenil@B8eK0I.C394aG.virtual) has joined #caad
--> DEF (10343F1C6C@AdsXsm.DVxTiZ.virtual) has joined #caad
<DEF> Helloooo
* baltasarq comprueba su reloj, y sonríe
* jarel_^ lanza confetti
<grendelkhan> jeje, no adelantemos acontecimientos Jen, no habeis llegado aún a las butacas
* Jenesis saluda a DEf
<grendelkhan> jeje
<Jhames> QUE SUENEN LAS TROMPETAS !!!!
<Arudaenil> Good night everybody!
--> Expio (Tipo_compl@DOdeMm.DacHES.virtual) has joined #caad
* jarel_^ pulsa REC en el radiocasette
--- Expio is now known as limusina
* Jenesis vuelve a aplaudir... de pie
<grendelkhan> pero bueno, vamos a empezar ya mismo
* Jenesis saluda a expio
<grendelkhan> estamos todos los que estamos??
<baltasarq> ¡ Ásí ya pueden salir las ganadoras del concurso !
<Eliuk> Comencemos puiiiiss!
<Jhames> NO.. .estamos muchos más de los que estamos.
* Incanus Hago una cortez reverencia a Jenesis
--> mappache (mapache200@DKiYKb.CjPByq.virtual) has joined #caad
<grendelkhan> vamos allá...
<grendelkhan> 3
<Jhames> se está retrasmitiendo vía satélite.
<grendelkhan> 2
* Jenesis se ruboriza
<limusina> una limusina aparca en los exteriores de la mansion CAAD
<grendelkhan> 1
<Jhames> Jhoer.. que nervios !!!

<grendelkhan> Un nutrido grupo de aventureros os encontráis a las puertas de un teatro, donde tienen que celebrar, ésta noche, la gala de la 3ª Minicomp.

* baltasarq coge su gorro emplumado, y se da vueltas saludando al personal
<planseldon> que bueno
<DEF> que ha tiempo he llegado

<grendelkhan> Las puertas, permanecen cerradas todavía, y nada parece indicar que se tenga que celebrar evento alguno, pues las luces de neón están apagadas.

<jarel_^> grendelkhan, cambia de color para que se te vea!
<Jhames> Venga.. jhoer. .que estoy deseando oir el "And de winner is... "
<mappache> hola a todos!
<planseldon> que conste que me he puesto mi traje de Samudio :D
* Jenesis da codazos a todo quisqui para ponerse la primera
<grendelkhan> (y eso como se hace?)
<jarel_^> hola mappachette
* Incanus Salta de impaciencia, emoción y... inquietud, vaya
* Jenesis saluda a mappache
* jarel_^ se sube al palco VIP
<limusina> de pronto una mujeres de grandilocuentes pechos enfundadas en sendos vestidos de noche negros salen de ella
* Jenesis ya no sabe a quien a saludado y a quien no
* mappache mapache esta cenando al lado del portatil

<grendelkhan> Un murmullo de indignación se empieza a escuchar de entre vosotros. Hace un frío considerable, y amenaza tormenta.
<grendelkhan> Nada sucede, algunos os empezáis a impacientar...

<baltasarq> mujeres cómo ?
<Jenesis> Limusina te has olvidado del negro....
<limusina> una de ellas estiende una alfombra roja
<Eliuk> Bienvenido Mapache!
<limusina> Expio surge del coche

<grendelkhan> Un relámpago ilumina la escena, seguido por un sonoro trueno. Una fina lluvia os empieza a empapar.

<Jhames> A mi no.. llevo paraguas.

Log de la Gala de la III Minicomp

--- limusina is now known as Expio
<Jhames> uno que es prevavido !!
<Eliuk> rasalta la letra Grendel!!!!!
<DEF> A mi tampoco, estoy en las nubes
<baltasarq> Joer, Expío, vaya entrada !!
<Eliuk> :)
<Jenesis> Joe...
* Incanus saca un paraguas y lo abre para Jenesis
* Jenesis da las gracias a Incanus

<grendelkhan> De repente, una sonrisa surge de algún remoto lugar. Es una sonrisa etérea que surge de la misma lluvia. El vapor del agua forma una extraña forma en el aire, como una horrible cara con una mueca burlona. ¿Queréis entrar, acaso? La voz os sobrecoge el corazón...
<grendelkhan> De repente, una sonrisa surge de algún remoto lugar. Es una sonrisa etérea que surge de la misma lluvia. El vapor del agua forma una extraña forma en el aire, como una horrible cara con una mueca burlona. ¿Queréis entrar, acaso? La voz os sobrecoge el corazón...

* Jenesis recoge la bufanda para que no se moje...
<Expio> Expio besa la mano a Jenesis... durante tres segundos. Los justos para que surja la duda de si es por educaciÃ³n o por intimidad
<mappache> la voz se va a cansar..

<grendelkhan> Buscad la forma de entrar al museo, pues vosotros os hacéis llamar aventureros.

<Jhames> Venga.. yo respondo que si... que quiero entrar... ¿Y ahora qué pasa?
<Al-Khwarizmi> inventario
<Jhames> anda c*ñ*... "abrir puerta"
* Jenesis mira no este la puerta ya abierta...
<jarel_^> propongo que derribemos la puerta
<Al-Khwarizmi> :P
<mappache> xme
<grendelkhan> Y bien, qué haceis?
<Jhames> Golpear puerta
<Jenesis> >empujar puerta
* Incanus hace un pase mágico de Istari y entra al museo (toma)
<Jhames> Montar en tanque y disparar a la puerta.
<DEF> Quemar museo
<jarel_^> abrir ventana

<grendelkhan> Nada sucede

<Expio> usar mano con puerta
<Arudaenil> llamar a la puerta!
<Jenesis> >pedir llave

<grendelkhan> No veo eso por aquí

<mappache> poner cosas encima de cosas
<baltasarq> llama a la puerta
<Jenesis> >amenzar a Grendel
<Jhames> Ya lo tengo...
<planseldon> examinar puerta, jeje
<DEF> Esperar en el Bar
<jarel_^> usar a expío como ariete para abrir la puerta
<Jhames> poner papel bajo la puerta

<grendelkhan> Nada sucede

<Expio> usar nudillos con puerta
<Jhames> empujar llave por la cerradura
<Jhames> estirar papel
<Expio> ex pomo de puerta
<Jhames> coger llave
<Incanus> Grendelkhan, ABRE LA MALDITA PUERTAAAA!! :p
<Jhames> abrir puerta.

<grendelkhan> Estáis a las puertas de un teatro, en una oscura calle adoquinada. Podéis ver un cubo de basura en una esquina, los restos de un periódico viejo empapado en mitad de la calle y varias ventanas cerradas.

<DEF> ABRETE SESAMO
<Jhames> Llamar a Vilma !!!
<Jenesis> >xyzzy !!!
<mappache> lee periodico
<Jhames> Vilma.. abre la puerta !!!

<grendelkhan> El periódico es de ayer, y su titular reza tal que así: "La bolsa baja en picado en todo el mundo".

<Jenesis> lo he escrito mal?
<DEF> Algún cerrajero entre los presentes
<Jenesis> xDDD
<Expio> pongo mappache encima de cubo de basura
<Expio> subete a cubo
<planseldon> cielosss mis acciones!
<Incanus> > examina cubo de basura
<Expio> subete a mappache
<Jenesis> ex bolsa
<Expio> golpea ventana

<grendelkhan> Rebuscáis en el cubo de basura, encontrado mugre por doquier y unas llaves.

<Incanus> > coge llaves
* Eliuk saca su rayo-láser para abrir hoyos en las montañas que lo único que no rompe es el Unobtanium... y se abre un tremendo forado y entra cómodamente por ahí. El rayo-láser servía para llegar hasta el centro de la tierra en la película... :D Lo robé de "El Núcleo".
<jarel_^> abrir puerta con mugre
<Jenesis> joe... que cubo?
<DEF> Si son de un Ferrari, son mias
<Jenesis> undo

<grendelkhan> Las ventanas tienen barrotes, no podéis entrar a través de ellas, y tampoco podéis ver nada pues está oscuro en el interior.

<Jenesis> ex

<grendelkhan> La mugre no consigue abrir la puerta

<Al-Khwarizmi> blandir espada larga
<planseldon> i
<Incanus> > abrir puertas con llaves
<Jhames> Llamar al sereno !!!
<Expio> bajar de mappache
<Expio> bajar de cubo
<DEF> Usar la fuerza (Jedi se sobreentiende)
--> webchat-618024 (webchat@DpvIYb.BpBzBB.virtual) has joined #caad
<Expio> bajar mappache de cubo

<grendelkhan> Al encajar las llaves en la cerradura de la puerta del teatro recibes una gran descarga que te deja picueto durante un rato. La voz se carcajea y dice: ¡¿De verdad pensábais que sería tan sencillo?!

<Jenesis> xyzzy !!!
<Expio> quitarche chaqueta

<grendelkhan> Nada sucede, jen

<-- Pepaco has quit (User Quit: Me he conectado a través del Chat de http://www.irc-hispano.es)
<Expio> coger llave con chaqueta
<Eliuk> Por qué no entran todos por el forado que abrí? Está más fácil.
<Expio> girar llave
<Jhames> C*ñ*... pedir pistas sobre como abrir puerta a la voz... (Frank Sinatra)
<Eliuk> jajajaj!
<baltasarq> La leche ... la puerta es rebelde de c*j*n*s
<Jenesis> ex llave
<jarel_^> usar chubasquero como guante y, abrir puerta con llave
--> chir (chir@ClfiBT.CqQtoy.virtual) has joined #caad
<Eliuk> :D ya estoy adentro.
<planseldon>
jenesis: usa los ganchillos de la labor a ver qué pasa!
* Incanus lanza una bola de fuego a Grendel Khan
<-- webchat-618024 has quit (User Quit: Me he conectado a través del Chat de http://www.irc-hispano.es)
<chir> hi
<Jenesis> introducir aguja en cerradura

<grendelkhan> La voz se ríe a cascoporro y dice: pero esque nadie va a mirar los adoquines?

<Jhames> En la guerra de secesión americana a esa puerta la hubiesen ahorcado por rebelde. (Baltasarq)

III Minicomp

Gran Gala de Premios

Log de la Gala de la III Minicomp

--> Boxman (webchat@DpvIYb.BpBzBB.virtual) has joined #caad
<Eliuk> Bienvenido chir!
<Jenesis> mover adoquines
<jarel_^> nas Boxman
<Jenesis> empujar adoquines
<Expio> ex baldosines amarillos
<Incanus> > examina adoquines

<grendelkhan> La calle es de adoquines, uno de los cuales parece estar algo suelto...

<mappache> x adoquines
<mappache> cogelos
<Eliuk> Bienvenido Boxman!
<Jenesis> golpear adoquines
<Boxman> ola ;)
<Jhames> levantar adoquin
<Incanus> > empuja adoquin suelto
<Jenesis> ex adoquines
<baltasarq> coge adoquin
<Expio> coge adoquin
<grendelkhan> Al quitar el adoquín suelto os encontráis con unas llaves.
<Jhames> coger adoquin debajo del adoguin
<jarel_^> excavar túnel debajo de la puerta
<mappache> lanzar adoquin a guardian
<Jenesis> gira adoquin
<baltasarq> coge las llaves
<Jhames> coger llave
<Boxman> coge llacves
<Jhames> meterle la llave por el culo al de la voz
<Jenesis> tira del adoquin
<mappache> quitar las llaves a balta

<grendelkhan> Jeje, ahora sí... abrís las puertas del museo...

<jarel_^> mappache, me lo has robado! jaja
<Boxman> matar autor
<Al-Khwarizmi> Esta aventura tiene síndrome de la palabra exacta. ¿Cómo es que no puedo blandir mi espada? Psé.
<Expio> lexpio grita "SERENOOOOOOOO"

<grendelkhan> las luces del museo de encienden, una música como de organillo suena de repente y un perfume indescifrable os acompaña en vuestro peregrinar hacia el interior del recinto.

<planseldon> recuerdo una vieja aventura de 3psoft...
<Jenesis> dar la razon al Al-Khwarizmi
<Incanus> > entrar a museo de una puñetera vez
<Jhames> Si al menos.. hubiese algún orco... !!!
<Eliuk> > disparar mega-rayo-láser-que-destruye-todo-menos-el-Unobtanium contra el adoquin.
<Jenesis> descifrar perfume
* Eliuk piensa... buuu... desintegré las llaves.
<Jenesis> buscar perfume
<grendelkhan> (es una mini, sólo tres objetos)

<Incanus> > huele perfume
<Jhames> matar al del organillo.
<Al-Khwarizmi> Para eso quería sacar la espada. Para ver si podía cargarme algún orco. :D

<grendelkhan> La decoración del museo es clásica y elegante, con unas cómodas butacas de terciopelo color rubí y remates dorados. Enfrente, una tarima con el telón bajado. En mitad de la sala, en lo que sería un amplio pasillo, hay un improvisado cátering de aperitivos variados, para hacer más amena la espera.

<Expio> entrar girando a museo
<Jenesis> sentarse en butaca y dejar que los demas curren
<Incanus> > examinar aperitivos
<Boxman> comer aperitivos
<Eliuk> > Comer lo que está en la mesa.
<mappache> subir al catering
<Jhames> devorar y cátering..
<Jenesis> hacer punto
<planseldon> a por los aperitivos!!!!
<jarel_^> arramplar con los sofases y cargarlos en la fregoneta
<mappache> usar catering

<grendelkhan> hay de todo, bocabits, olivas, caviar

<Expio> mirar por debajo de telon
<grendelkhan> XD
<baltasarq> registra aperitivos
<Jhames> guardar las gambas en el bolsillo de la americana.. para comerlas en casa.
<grendelkhan> Justo en éste momento, las luces de la sala bajan su intensidad lentamente... algo está a punto de suceder...
<Jenesis> abandonar la butaca y buscar maiz tostado
<planseldon> greendel las cervezas! que nos morimos de sed!
<jarel_^> encender linterna
<Jenesis> volver corriendo a la butaca

<grendelkhan> Se abre el telón, las luces se apagan totalmente y un haz de luz surgido de un foco en el techo ilumina un viejo atril en el centro de la tarima.

<Expio> sentarse
<Eliuk> > Robar el terciopelo de las butacas y venderlo en el persa del bío-bío.
<Jhames> Disparar al foco.. y joder la fiesta.
* Incanus harto de tanto examinar cosas, se sienta junto a Jenesis
<Boxman> sorprenderse
* Jenesis sigue con su labor de punto
<Eliuk> > Usar el dinero para comprar una entrada para el teatro.
<Jhames> Arrojar a María por la ventana (ah.. no coño. .que esto es de otra aventura)
<mappache> quema a tril
* baltasarq prepar su carcaj y tensa su arco
<jarel_^> arrojar a María desde la ventana al teatro de nuevo
<Jenesis> uno del derecho... dos del revés....
<Boxman> pobre maria XD
* Incanus suspira ante la referencia localista santiaguina de Eliuk

<grendelkhan> Una voz, que parece ser la misma que anteriormente escucharais en la calle, os sorprende.

<Jenesis> la bufanda ya llega hasta la fila 7
<Jhames> ¿Pobre?... habrás querido decir: ¡@#!
<jarel_^> cortar 3 metros de bufanda
* Jenesis mira severamente a Jhames
<Eliuk> Hombre! Ese lenguaje!
<Al-Khwarizmi> Eh. Pues a mí María me daba morbo.
<Al-Khwarizmi> :DDDD
<Eliuk> :D

<grendelkhan> ¡Hola amigos, buenas noches y bienvenidos a la gran gala de entrega de premios de la III Minicomp! ¡Gracia a todos por estar aquí!

<Jhames> es que me tenía harto.. jenesis.. me tenía harto !!!
<Jenesis> joe...
<planseldon> BIEEEEN!
<Incanus> Por fin...
<Boxman> yuju!
* Jenesis se levanta y aplaude plasplas
<mappache> has ganado!

<grendelkhan> Mi nombre es Grendel Khan, quizás me recuerden de aventuras tales como Wiz Lair o La Musa, hoy estoy aquí ante ustedes de viva voz y en calidad de organizador del concurso. Lamento profundamente no estar junto a ustedes físicamente, pero gracias a mi enlace telepático puedo hablar aquí y no salir físicamente del inframundo, donde permanezco en pijama.

<mappache> curiosidades
* baltasarq silba estruendosamente, mientras agita su gorro de arquero
<Jhames> ¿Ah.. pero.. no es el Hoy no me puedo levantar?.. Creo que me he equivocado de teatro.
* jarel_^ recuerda a grendelkhan sólo por los pitufos
<Expio> sacar radicasÃ©, poner versiÃ³n disco de la quinta sinfonia de beethoven
* Incanus toma el Mecano y lo desarma para siempre :P
<grendelkhan> jajaajajjaj
* Jenesis le llena el gorro de palomitas, al arquero

Log de la Gala de la III Minicomp

<mappache> o por aznardrillo
<planseldon> este no era el de pitufos crisis?

<grendelkhan> Vamos a empezar la gala felicitando a los autores de las obras presentadas su dedicación y esfuerzo, gracias a gente como vosotros se mantiene viva la aventura, y damos las gracias también, como no, a todos aquellos que las han jugado, haya votado o no a los participantes, pues gracias a ellos tenemos ésta gala hoy.

<chir> hola grendel
* baltasarq se come las aplomitas
--> webchat-916667 (webchat@B4ZYjg.DqDsJe.virtual) has joined #caad
* grendelkhan saluda cortesmente a chir
* chir no sabía que había gala hoy
* Jenesis quería ver el efecto lluvia de palomitas y le hecha mas palomitas al balta
<mappache> y gracias a los que han intentado pufar las votaciones!
* baltasarq se da palmaditas en la espalda
* Incanus saluda a la asistencia. Viendo que nadie responde, se sienta.
<Expio> eso aha sido cortar y pegar o lo ha dicho de corrido?
* DEF reza a San Witches antes de zamparselo
* grendelkhan aplaude a los asistentes, mientras un lémur se agita por el techo de la sala
* jarel_^ intentar meter por la puerta la paellera gigante de Villaarriba

<grendelkhan> Quiero también hacer mención especial a mi colaboradora de última hora, la dama Jenesis, que me ha ayudado con el recuento de votos y que da fé, acaso como notaria, de la honestidad de los votos y de su recuento final, pues hay que decir que cada cual votó a su gusto, puntuando unos o eligiendo otros, según su criterio.

* Jenesis añade un ovillo de lana para la bufanda del lemur
<Expio> y categorias nuevas :D
* Incanus se una a la ovación masiva para Jenesis
* Al-Khwarizmi saca de su saca una botella de Zubrowka y le da un trago

<grendelkhan> Para próximas ocasiones no volverá a suceder éste desbarajuste de votación, donde 16 sufridos votantes han tenido que adivinar cómo y qué se votaba, de los cuales 13 finalmente han votado correctamente. Además, Jenesis se ha ofrecido a amenizar la velada con la música de su violín.

* grendelkhan ofrece un violín a Jenesis
* jarel_^ empieza a taladrar el marco de la puerta para que entre la paellera
* baltasarq busca disimuladamente su violin
* Jenesis lo coge y mira a ver si es bueno...
* mappache ha votado mal :(
* Incanus está estupefacto ¡¿sólo 16 vtantes?! :-(
* planseldon prepara los tapones para los oídos, por si acaso

* grendelkhan es un stradivarius que me encontré en la calle

<Expio> Expio pasa armÃ³nica a Jenesis
* Jenesis ya tiene para su jubilación
* baltasarq introduce el violin en el carcaj
* Jhames .. ya los lleva puestos.. y no es por si acaso
* Al-Khwarizmi está contento: ¡16 votantes! :)
* grendelkhan coge un tambor para hacer los redobles de tambores
* jarel_^ se ha traído unas maracas para el acompañamiento
* Jenesis mira de reojo a Balta
<Incanus> Entremos en materia, cabaleros y damas...
* baltasarq mira al techo mientras silba
<Jhames> Jenesis.. te vas a poner vizca de tanto mirar de reojo.
<Boxman> y cajas!!

<grendelkhan> Y ahora el momento que todos estábamos esperando... ¡los resultados!

<Incanus> YES
* Jenesis atiende
<baltasarq> oeoeoeoeoeoeoeoeeeeeeeeee
* Al-Khwarizmi cuenta las damas, pero no consigue pasar de la primera
<Incanus> daaaaleeee....
<Jhames> Ahora dice: Madrid 2 - Mallorca 0 .. y voy .. y lo mato
* Jenesis se siente una primera dama
<Incanus> ERES la prmera dama, Jene...
* mappache se impacienta y se muerde sus uñas...
<planseldon> un aplauso
<Jenesis> y la última Incanus
<Expio> y la Ãºnica ya de paso...
<grendelkhan> Vamos a hacerlo desde el tercer clasificado hasta el ganador, en todas las categorias excepto en la de los bichos, digo de los personajes no jugadores
<Eliuk> Oye Incanus, me acuso de hereje... pero no tuve tiempo de probar ni votar por ninguna aventura.

<grendelkhan> Pero vayamos sin más dilación a la ceremonia de entrega, y empezaremos con la categoría de... ¡Originalidad!

<Eliuk> :(qué pena.
* grendelkhan toca el tambor originalmente mal
<Jhames> Venga.. el "And the winner is.. " ya se acerca.
* Incanus mira a Eliuk con cara de lástima
<jarel_^> ahora un discursillo sobre la originalidad
* grendelkhan no va a dar más discursos
<Jenesis> ppprprprprprprprprprprprprprprprprprpr-prrpppppppom!
<Incanus> Te lo perdiste, Eliuk, ingrato... :P
<Jhames> ¿Hay entrega de estatuilla?

<grendelkhan> En tercer lugar en el ránking de originalidad tenemos a...

<Incanus> ta-ta-taaan....

<grendelkhan> Antes o Después, de Santiago Eximeno, con un meritorio 7,1. Un aplauso por favor.

<mappache> bien!!
<Jhames> Plas.. plas.. plas...
* Al-Khwarizmi plas plas plas *
<planseldon> plaudo
<Jenesis> bien!! bravo!!
* jarel_^ aplaudirá en el futuro
* Johan aplaude
<Boxman> aplauso
* Eliuk le dice a Incanus que ni siquiera se enteró que él tenía una nueva aventura... sólo ahora que ¡por fin! ha logrado poner de nuevo internet en la casa.
<Expio> usa mano derecha con mano izquierda
* Incanus aplaude educadamente
* chir mandando currículums...
<Eliuk> Bravo!!!
<Eliuk> :D

<grendelkhan> En segundo lugar en el ránking de originalidad tenemos a...
<grendelkhan> Hierba tras el Cristal, de Mel Hyton, con un fantástico 7,9 de media. Otro aplauso, damas y señores.

* Al-Khwarizmi plas plas plas plas plas *
<Jenesis> bravooo!!!
* planseldon plas plas plas plas
* Incanus aplaude educadamente, otra vez...
* jarel_^ aplaude y un mono le imita
<Jhames> Un 7,9 por favor.. que notas... yo en el colegio no pasaba del 4 pelao
<Expio> clap clap clap clap
<mappache> aplaudir
* DEF es manco, no puede aplaudir

<grendelkhan> Y ya por fin, el GANADOR de la categoría de ORIGINALIDAD es para...

<Boxman> plasssss
* Jenesis le pasa a DEf una carracla
* Eliuk aplaude... ¡FELICIDADES MEL!
<Incanus> (suspenso)
* grendelkhan toca el tambor frenéticamente mientras legiones de orcos campan a sus anchas por la comarca...
<Jenesis> prrprprprprprprpprprprpprppppmmm
* Jhames con la cámara de fotos.. para inmortalizar

III Minicomp

Gran Gala de Premios

Log de la Gala de la III Minicomp

el momento.
<Al-Khwarizmi> ¡ORRRRRCOS DE MORDO-RRRR!

<grendelkhan> Roleando, de Depresiv, con un extraordinario 9 en la puntuación.

<Jenesis> bravo!!! originalisima si!!!
* Al-Khwarizmi plas plas plas plas plas plas plas *
<Arudaenil> BRAVO!!!!
<jarel_^> . /> / /= /\/ !!!!!!
* grendelkhan opina que realmente era original
<Jenesis> :D
<Jhames> Enhorabuena Depresiv.
<Expio> clap clap clap ad nauseam
<mappache> bien!!
* Incanus saca el Palantir, transmitienda a... esto... lo deja.
<Jhames> Anda.. si creo que no está.
<DEF> rrr...d... esto... como es el sonido de una carraca :(
<Eliuk> :D Drepresiv la lleva! Es mi referente!
<Eliuk> :D
* Jhames se levanta para recoger el premio !!!
<planseldon> plas plas plas
<jarel_^> . /\
<mappache> vivan las consolas!
<jarel_^> /\
<Incanus> Más original (y embrollado) imposible ¡felicitaciones!
<mappache> y el asccii art!
<Jhames> en su nombre. .claro.

<grendelkhan> Unas palabras del autor... ¿está el autor en la sala? Por favor que se acerque a la tarima y diga algunas palabras a la audiencia.

<planseldon> ciertamente ciertamente
* grendelkhan mira a lado y lado... parece que no está
* Jenesis mira alrededor
<Jhames> No.. no está.
<Jhames> me ha encargado ..
<planseldon> viva viva
<Jhames> que os de las gracias...
* jarel_^ busca debajo de la paellera
<Jhames> que se siente muy honrado.
<Expio> puedo guardar el premio?
<Jhames> no.. que lo vendes...
* Jenesis rellena una hoja de reclamaciones
<Incanus> ¡¡Que viva Depresiv!! (aunque, que nick menos auspicioso :P)

* grendelkhan se encoge de hombros y prosigue con la gala, ofreciendo el premio a Expio para que se lo guarde a Depresiv

<Eliuk> :P qué mal... Depresiv... nos encargaremos de ostentar el premio por ti!
<Eliuk> :D
<Expio> Â¿tsk... como osas dudar de mi?
<jarel_^> Viva Optimist!!!!
<planseldon> jeje
<mappache> ¿hay alguna comp a la que se haya presentado y no haya ganado nada?
<planseldon> es un monstruo
<Jhames> ¿Tan feo es?
* Incanus le hace cosquillas a Jarel
<Boxman> menudo craaack jeje
<grendelkhan> tecnicamente no ha ganado nada en ninguna
<grendelkhan> XD
<Expio> cogo premio
<Expio> ex premio
<grendelkhan> no veo eso por aqui
* jarel_^ estorunoda sobre la paellara y un terrible gong hace templar los cimientos del teatro
<mappache> dejalo, es solo decorado
<grendelkhan> GOOONGGGGG
<Jhames> Tiene una plaquita que pone... made in China.
<Expio> ex paellera
* Jenesis le pasa un moquero a Jarel
<Incanus> Sigamos...
<Expio> tiene algo?
<jarel_^> Jen, está usado!
<Incanus> Sigamos... por favor...

<grendelkhan>
Y ahora seguimos con la categoría de... ¡Mejor Literatura! Uno de los premios más queridos por el que organiza éste concurso. Empecemos...

<Eliuk> Qué es una "paellera"?
--> Baluarte (DJuego@CHsDKF.C9ndZa.virtual) has joined #caad
<Incanus> YES
<Jenesis> No es verdad esta solo pisado
* mappache tiene un ganador casi fijo...
<jarel_^> Eliuk, como una sartén, pero más grande, para hacer arroz
<Jhames> Eliuk.. pon ex paellera.
<Expio> es como un espejo en el que unos enanos hacen patinaje
<Jenesis> plato gigante de metal con asas
<DEF> ex fallera
<Eliuk> Uhhh! con mango?
* Incanus esconde la cara de verguenza por Eliuk...
<Eliuk> o como un Wong?
<Jhames> El arroz se hace en los arrozales.. la paellera es para hacer paellas.
<Expio> es un objeto folklorico
* Al-Khwarizmi también tiene un ganador casi fijo.
<planseldon> una paellera con mango... qué pervertido jeje
* Jenesis tiene una bufanda
<Eliuk> Pailitas de Greda!!
<Jhames> Tiene dos asas diametralmente opuestas.
<Incanus> Sigamos... por favor... Sigamos...
<mappache> comer bufanda
<Jhames> y las he visto hasta de 15 metros de diámetro.
<Eliuk> Mango = agarradera (en Chile).
* Jenesis le da un trozo de bufanda a mappache que hay pa todos
<planseldon> de 15 metros! por favor! parad que hay menores
* Incanus toma la maldita aellera y la funde con la mirada
<jarel_^> una paellera comun: http://www.grupocrisol.com/body2/Coc/Pae/paellerapul1.jpg

<grendelkhan> En tercer lugar en el ránking de literatura tenemos a...

<Jhames> mango = fruta tropical (En España)

<grendelkhan> Afuera, de Incanus, con un meritorio 7,6. Un aplauso por favor!!

<Jenesis> bieeeee!!!
<Jenesis> bravoooooo!!!!
<Al-Khwarizmi> mango = robo, sustraigo objetos ajenos (también en España)
<Boxman> aplauso!
<mappache> bieen!
* Incanus casi se cae de la silla
<planseldon> bieeen
<Expio> un aplauso
<Jenesis> hurra por Incanus!!!
* Al-Khwarizmi plas plas plas *
<mappache> incanus nunca decepciona!
<jarel_^> Bieeeeen!!! (espero que no me oigan los superiores de la pirámide)
<Incanus> ¡Afuera! ¡TODOS AFUERA!! :P
<jarel_^> Mango= cadena de ropa

<grendelkhan> En segundo lugar en el ránking de literatura tenemos a...

<Eliuk> Incanus... ¿recuerdas lo que te dije de la "textura suave" del texto en tus creaciones?

<grendelkhan> Antes o Después, de Santiago Eximeno, con un fantástico 8,45 de media. Otro aplauso, damas y señores.

<Jhames> Mango = Especie de baile argentino... Ah.. no c*ñ*.. que eso es TANGO.
* Al-Khwarizmi plas plas plas plas plas *
<Jenesis> bravo!!!
<Eliuk> Bueno, acá tienes la demostración de ello.
<Boxman> y la cajas queeee
<planseldon> bieeenn
<Jenesis> un gran escritor si señor !!!
* jarel_^ aplaude con 500 manos
* chir mandando currículums como loco...
<Incanus> Eximeno!!
* Eliuk apoya a Jenesis
<jarel_^> chir a lo suyo....
<Expio> excelsioooooooorÂ§
* grendelkhan opina que todas las aventuras estan muy bien escritas, y que felicita a todos por igual,

Log de la Gala de la III Minicomp

aunque sólo puede haber un ganador...
* Jenesis le pasa sus CV a Chir por si cuela....

<grendelkhan> Y ya por fin, el GANADOR de la categoría de LITERATURA es para...

* Incanus sabe que no es tan así pero gracias ;-)
<Jenesis> prprprprprprprprprpom
* grendelkhan redobla los tambores
<Jhames> Grendelkhan.. y no puede haber un premio ex-equo ??? .. o como se diga?
<Incanus> (suuuuspenso)
<Jhames> O un premio desierto ???
<Jhames> Yo lo digo.. por joder.. un poco.

<grendelkhan> Hierba tras el Cristal, de Mel Hyton, con un extraordinario 8,6 en la puntuación.

* Al-Khwarizmi PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS *
<Jenesis> bravo!!!!!
<planseldon> bravo!
<Jhames> ya que no tengo posibilidad de hacerlo carnalmente.
<jarel_^> Bien!!!!
<Al-Khwarizmi> ¡Hurra!
<mappache> hurra por mel!
<grendelkhan> Un gran aplauso para Mel Hython, esté donde esté esta noche
<yokohama2> hola
<Jenesis> hurrra!!!! la vuelta del Mel es algo grande!!!
<Boxman> yujuuu!!
<Expio> cheers!
<Eliuk> Felicitaciones a Mel de nuevo!!
<Eliuk> :D
<jarel_^> uhhhh!!! la aventura la escribió el mono!!!! :D
* Johan se levanta lentamente y las brumas se van deshaciendo a su al rededor
<baltasarq> felicitaciones !!
<Incanus> ¡¡Que Mel pase la Hierba!! :P
--- Johan is now known as MelHython
<mappache> viva el mono!
<Expio> usa mano derecha con mano izquierda de Mel
<Jenesis> BRAVO!!!!
<DEF> Eso queremos la hierba
<planseldon> no os perdáis el blog de Layna Speedy
* MelHython saluda
<Eliuk> Noche? Acá pega el son re-fuerte... apenas comienza a atardecer.
<Eliuk> :D
<Eliuk> sol.
<MelHython> gracias...
<Jenesis> CLAP CLAP CLAP
<Jhames> La hierba es para fumársela.. no para jugarla.
<grendelkhan> aunque opino que todas las aventuras están muy bien escritas, y que para mí no hay un único ganador, lo que pasa esque hay un gran nivel en ésta comp, y son 9 las obras

<mappache> que hable!
<Al-Khwarizmi> Grande, MelHython :)
<planseldon> gran nivel gran nivel
* Incanus hace profunda reverencia a Mel... y se echa a llorar...
<grendelkhan> un gran aplauso para Mel y todos los demás

<MelHython> me alegro que la cosa esté repartida por entre las aventuras de momentos y esperemos que siga así...

<Eliuk> La hierba es para hacer infusiones... no para fumarla. =P

<MelHython> en cuanto a la hierba
<MelHython> me temo que la gigantea es para dar de comer a las vacas
<MelHython> y no sirve para fumársela
<MelHython> ojalá...

<grendelkhan> Unas palabras del autor... ¿está el autor en la sala? Por favor que se acerque a la tarima y diga algunas palabras a la audiencia.

* MelHython saluda y se va sentando
<jarel_^> podemos cortarla y hacer una fideuá
--- MelHython is now known as Johan
<Jhames> con la paellera !!!
<Incanus> Estas atrasado, te gano el chat, Grendel...

<Eliuk> La paellera no es un Wong... bien brande.
* Jenesis ve que mel es muy elocuente
<Eliuk> y con el fondo plano.
<Eliuk> :P

<grendelkhan> vaya, soy lento con esto... felicidades Mel

<jarel_^> un wok?
<Eliuk> Wok, eso.
<jarel_^> más o menos
<Jenesis> el wok es mas profundo
* Al-Khwarizmi hace de vez en cuando extraños movimientos con las manos, como si estuviese fregando platos en otro plano de existencia

<grendelkhan> Y ahora pasamos a la categoría de... ¡Interactividad! Una difícil categoría para cualquier escritor de aventuras... ¿quién será el ganador?

<Jenesis> mas pequeño
<Jenesis> nah
<Jhames> Bueno.. se levanta.. o no.. ??? .. se me va a descargar el flash.
<Incanus> "WHOK", Eliuk, "whok"...
<Eliuk> El Wok tiene fondo curvo.

<grendelkhan> En tercer lugar en el ránking de interactividad tenemos a...

<Jenesis> prprprprprrprprpom
<Eliuk> El "WHOK", Eliuk, "whok" riene fondo curvo.

<grendelkhan> Hierba tras el Cristal, de Mel Hyton, con un meritorio 7,3. Un aplauso por favor.

<Eliuk> :P
<Jenesis> plasplaplapaasssplas
<mappache> no puedes hacer eso
<Boxman> aplaudir
<Jhames> La Pamela Anderson.. también tiene el fondo curvo.. y no es un wok
* jarel_^ aplaude con un extintor
<Incanus> ¡¡Más!! ¡¡Más Hierba!! ¡¡MAS!!
<jarel_^> jajaja Jhames

<grendelkhan> En segundo lugar en el ránking de interactividad tenemos a...

<Expio> golpea estintor contra paelelra
<Eliuk> Un fondo... o una superficie?
* DEF sopla un matasuegras
<Eliuk> :D

<grendelkhan> Subterránea, de Jarel, con un meritorio 7,54 de media. Otro aplauso, damas y señores.

<planseldon> bieeen
<Jenesis> BRAVO!!!! HURRRAA!!!
<Eliuk> Bravo Jarel!!
<Eliuk> :D
<mappache> a hibernar!
<Expio> estupendo!
<Jenesis> Ese es JAREL!!!
<planseldon> yo voté por esa
<Jhames> a mí.. me encanta lo de los decimales.... jhoer.. podíais haber redondeado !!!
* jarel_^ coge las manos de planseldon y aplaude disimuladamente
* grendelkhan se pregunta cómo una cueva vacía y oscura puede ser tan interactiva
* Johan enciende un extremo de una laaaaarga hierba de casi dos metros de longitud, saborea el resultado y pone cara de desagrado, por un momento parece Mel
<Jhames> parece que han votado.. mitades de personas.
<Jenesis> Jhames: son medias

<grendelkhan> pues así han salido al hacer el recuento final, Jhames, todo muy técnico, jeje
<Jhames> Jen.. ya lo sé.

III Minicomp

Gran Gala de Premios

Log de la Gala de la III Minicomp

* Incanus casi ahorca a Jhames, pero se refrena...
<Jhames> Pero.. me resulta curisoso.
* Al-Khwarizmi plas plas plas por las dos anteriores
<planseldon> me ha fastidiado la quiniela, ya no saco el pleno
<Baluarte> ¡Qué emocionante!
* grendelkhan pide calma y que Jen toque más alto el violín
<planseldon> con lo bien que iba
<Al-Khwarizmi> ¡Vivan las medias!
<grendelkhan> prosigamos
<Jhames> No.. por Dios... más alto el violín.. no.
<Eliuk> median panthies?

<grendelkhan> Y ya por fin, el GANADOR de la categoría de INTERACTIVIDAD es para...

<Eliuk> medias.
* Jenesis aprovecha para quitarle el violin a balta
<Jhames> No... jen... devuéveselo.
<Jhames> y que lo guarde en el estuche !!!
* grendelkhan toca el tambor a cascoporro de forma super interactiva...
* baltasarq mecachis!
<Incanus> (suuuuuspeeeeensoooo)
<Jenesis> prprprprprpom

<grendelkhan> La Estación, de Baltasar el arquero, con un fantástico 7,7 en la puntuación.

<planseldon> muy bien
<Jenesis> BRAVOOO!!!! HURRRRAAAAA!!!!
<Incanus> ¡¡¡MAESTROOOO!!
<Expio> merecido
<Baluarte> ¡La de cosas!
<jarel_^> BIEN!!!!!
<mappache> bien!
<grendelkhan> muchas felicidades Balta
* Al-Khwarizmi plas plas plas plas plas plas plas plas plas *
<Eliuk> :D
<Jenesis> El mejorr!!!!!!
<Baluarte> Felicidades, claro está.
<Jhames>
Ostris.. ha ganado por un 0,16 ... Reñida la votación.. si señor.
<Expio> maegtro
<Boxman> enhorabuena blatasar!!
<mappache> enhorabuena al arquero
<Expio> maegtro
<Eliuk> vivaaaaaaaaaaaaa!

<grendelkhan> Unas palabras del autor... ¿está el autor en la sala? Por favor que se acerque a la tarima y diga algunas palabras a la audiencia.

<Jenesis> PLAS PLASPLAS PLAS
* mappache todavía no ha acertada ni una :(
* baltasarq guau
* jarel_^ secuestra la estatuilla de Balta y pide un rescate por ella
<planseldon> joer por 0,16 que leche le tenía que haber dado menos xD
* baltasarq se acerca a la tarima
* grendelkhan pase por aquí, arquero
<Jhames> Una pregunta.. ¿Por qué la señorita que entrega las estatuillas.. no lleva escote.. ni besa a los ganadores?
<grendelkhan> que señorita si soy yo?
<grendelkhan> XD
<grendelkhan> pongamos que hay una señorita

<baltasarq> Gracias por el premio, a todos (y todas), y espero que os haya gustado mucho.

<DEF> porque los gnadores son feos
<planseldon> no, es el negro de Como el diablo...
<jarel_^> grendelkhan, pues estarías muy mono... :D
* baltasarq baltasar vuelve a sentarse con la estatuilla
<Eliuk> La estatuilla no es más que un objeto banal... lo que importa es el reconocimiento de tus pares.
<grendelkhan> jeje
<Eliuk> :P
* Jenesis betatesteo esa aventura :D
<Incanus> Es que con gente con tanto oficio no se puede competir ¡¡BRAVO!!
<Jhames> Prefiero no imaginármelo con escote !!!.. de verdad.. lo prefiero.
<grendelkhan> que escueto, balta, enróllate un poco más
<Eliuk> Aunque tambiéb puedes venderla en el persa placer.... jajaja!
<Eliuk> ahí puedes vender de todo.
<Incanus> ¡¿Dijo un objeto anal?! Qué asco... :P
<Jhames> ¿Lo de que la estatuilla es un objeto banal.. es algo sexual?
<mappache> hay que quitarle el txtmap, que si no abusa...
* Johan intentanto no imaginar el escote de Grendel, aplaude a Baltasar
* baltasarq le pone su gorro a la estatuilla
<Expio> de pecho o espaldas?
<grendelkhan> Incanus, la cosa ha estado muy reñida, y son muchas las presentadas y de gran calidad todas ellas
* Jenesis le cede el arco del violin a Balta por eso de que es un arquero. :)
* Arudaenil felicita al aruero!
<Jhames>
Ya lo tengo: Matar al de la voz con el arco del violin !!!
<Incanus> Grendel: Ad Maiorem Adventur Gloriam
<grendelkhan> la estatuilla es como el concurso, mini, y representa a una ameba, por hacer una comparación entre la comp y las amebas
<grendelkhan> prosigamos, pataliebres
<Eliuk> Una ameba?!
<Baluarte> Ja,ja,ja... Una ameba... Sí qué es simpático el icono del concurso...
<Jenesis> que a Incanus se le acaba la hora del almuerzo
<Jhames> ¿lo de pataliebres va por mi.. o es en general?
<Incanus> ¡Viva Baltasar! ¡Viva el CAAD! ¡Viva la Aventura!
<Eliuk> Unicelular?
* Johan se pregunta si el de 'la voz' será Jhames, dado que es la voz que más escucha a lo largo de la noche
<Expio> Lla que gurado una estatuilla.... Â¿tiene insignia con el nombre del ganador o puedo decir perfectamente que la he ganado yo?
* baltasarq se encoge en su asiento

<grendelkhan> Ha llegado el turno de conocer al bicho más simpático, digo al personaje no jugador que más habéis elegido como el mejor

* Incanus ya está atrasado... para lo que sea :(
<Jenesis> que de gente se asoma hoy...

<grendelkhan> La cosa ha estado entre dos, que se van a enfrentar en singular combate aquí y ahora, hagan sus apuestas...

<Eliuk> Si la minicomp es Freak... la estatua debería ser una copia a escala de la figura de SuperTaldo,
<Eliuk> +
<Eliuk> :D
<DEF> un combate pokemon
<Jhames> ¿El bicho más simpático? ¿Se puede votar a Johan?
<planseldon> es un mel hython de oro

<grendelkhan> A un lado del cuadrilátero tenemos a Maria, la del Boxman, un poco chamuscada

<Al-Khwarizmi> ¡MA-RÍ-A! ¡MA-RÍ-A!
<Al-Khwarizmi> Yeah!
<DEF> esa se fuma también
<Jhames> Si.. a mi también me pone, Al.
--- Johan is now known as Johanm
<Al-Khwarizmi> :D
<mappache> ¿maria era un psi? ahora entiendo muchas cosas... :)
* Incanus sca un lanzalamas y termina de rostizar a Maria de una buena vez
<Boxman> eeeee que es solo miaaaaa
--- Johanm is now known as Johm
* Jenesis observa las metamorfosis de Mel...

<grendelkhan> En el otro lado, tenemos no sólo a un contrincante, sino a dos, una especie de mono que habéis visto antes corretear por ahí y una voz como metálica que dice todo el rato Layna, de Hierba tras el cristal

<Jhames> Si.. johan parece una ameba mutante.

Log de la Gala de la III Minicomp

<Johm> ¿?
<jarel_^> dos en uno?
<Eliuk> Una Ameba-Taldeana.
<Jenesis> como el kalgon vajillas
<Expio> Expio pincha Enio Morricone - The Man With The Armonica.mp3
<grendelkhan> Round 1: Maria VS Hierba Team
--- Johm is now known as Johan
<planseldon> qué mono?
<mappache> hierbateam!hierbateam!
* Incanus vota Hierba Team!
<jarel_^> planseldon, itk
<Al-Khwarizmi> ¡MA-RÍ-A!
<grendelkhan> (alguien votó por un mono, él sabrá)
<grendelkhan> XD
<Jhames> ¿Donde está la tía con el cartelito del ROUND 1?.
* Arudaenil vota maria
<mappache> todos queremos ver como maria muerde el polvo
<planseldon> qué itk?
* jarel_^ vota a la inteligencia cibernética
<grendelkhan> un obrero de la construcción porta un grasiento cartel que dice ROUND 1
* Incanus le pasa un espejo a Jhames para que encuentra a la tía...
<Jhames>
¿como María muerde el polvo.. o como se le hecha un polvo?
<Eliuk> Me he perdido... :P
<Expio> voto por el bicho del bater de AFUE-RA!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!<grendelkhan> María ataca primero a la voz con toda la fuerza de sus enormes cualidades físicas
<mappache> festival del humor
<Arudaenil> maria siempre gana!
* Al-Khwarizmi vitorea a María desde la grada
* Johan piensa 'pobreta'
<Boxman> tiene al autor de su parte XD
* Al-Khwarizmi piensa: si pudo tirarme por la ventana a mí, se puede bajar a estos tíos ¬¬
* Jenesis hace las últimas vueltas de la caadbufanda
<planseldon> esa bufanda es como la del centenario del atleti :D
* Incanus recuerda algo de ciertos dichos españoles sobre funciones metabólicas y la tal María...
<grendelkhan> La voz contraataca gritando Layna Layna, mientras el lémur que nadie sabe quién es agarra a María por los tobillos
<mappache> un mono que entra en una nave, puede con todo
* jarel_^ clava tablones en todas la ventanas
* Jenesis no entiende de futbol pero asiente para no quedar mal
<planseldon> ah, el mono de meliton!
<planseldon> ahora me acuerdo
* Jenesis mira severamente a planseldon
* jarel_^ aplaude a planseldon
<planseldon> j*d*r que estoy mayor
<Incanus> ¿Estamos votando?...
<grendelkhan> María cae al suelo, está a punto de perder el cinturón de la WWF, pero antes de que el árbitro llegue a tres se levanta con renovada fuerza y expulsa al lémur de la sala con un sonoro sopapo
<Expio> expio coge una manguera y remoja el suelo del ring para hacer barro
* Johan piensa... era un lemur, un lemur... todos se creen lo que dice la loca de Layna y al autor ni caso...
* baltasarq consulta su reloj de arena
<mappache> tooongo!!
<Al-Khwarizmi> Eh, ¡de tongo nada!
<planseldon> pues yo había votado por el ordenador de layna
* Jenesis piensa que un lemur es un mono sofisticado
<Incanus> ¿Por qué me mniran así? Solo hice una pregunt...
<Expio> yo por el mono
<grendelkhan> pero en un momento de distracción, la voz le susurra algo un poco bestia al oído de Maria... y ésta abandona la sala corriendo como alma que lleva el diablo...
* Incanus se sienta calladito
<jarel_^> yo por el ordenador
* Johan mira a Jenesis y le susurra, de hecho es un mono primitivo... pero no se lo digáis a él...
<grendelkhan> La voz gana...
<Al-Khwarizmi> ¡TONGO!
<Expio> la voz?
<Jenesis> que voz¿
<mappache> ¡viva!
<Incanus> ¡¡LAYNA!! ¡¡TODOS CON LAYNA!!

<grendelkhan> Así que La voz rara de Layna es vuestro personaje favorito de ésta comp!

<Expio> pero si no se puede hablar con ella!!!!!!!!!!!!!!!!1
<Jenesis> BRAVOO!!!!!
<jarel_^> ni con María...
<baltasarq> bieeen !!
<planseldon> había una serie española en los 80 como de teleñecos que salían unos bichos que eran lemures, no?
<Jenesis> HURRAAAAA por MEL!!! el mejor sii!!!!!
<Expio> el mono entiende el lenguaje de signos con lo cual es un PSI!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!11

<grendelkhan> María ha perdido por un estrechísimo margen, quizá por inexperiencia en el combate

<mappache> meeel!
* Incanus le pone pegab un parche en la boca a Expio por hablar mal de Layna
--- Johan is now known as MelHython
<mappache> maria, la proxima vez será
<planseldon> ah he acertado otra vez

<grendelkhan> Unas palabras del creador de la criatura, y que se acerque a la tarima también el creador de María, por favor.
<jarel_^> bueno, una quiniela que gano
* mappache acaba de acertar la primera
<DEF> SI Maria se hubiera dejado hacer... se la hubiera votado :)
<MelHython> gracias de nuevo... lamento mucho que en esta ocasión haya ganado una entidad incorpórea
<Boxman> mmm, el autor nno a venido...
<grendelkhan> Los dos autores, a la tarima, tienen mucho que explicar sobre éstos personajes
<MelHython> por cierto, por dónde se ha ido María?
<Jenesis> BRAVOOO!!!!!!
<planseldon> es la demostración de que la literatura puede a la programación (porque el mono era más dificil de programar, no?)
<Jhames> Pues a mi María me dejó tocarle las tetas.
* MelHython sale de la sala siguiendo un rastro de marcas mojadas
<Jhames> Estabamos los dos solos en una habitación de hotel.. ¿Qué queríais que hicera?
--- MelHython is now known as Johan
<grendelkhan> María aparece y le pega un collejón a Jhames, y se acerca a Boxman
<Al-Khwarizmi> A mí creo que también me dejó, sólo que luego me tiró por la ventana.
<Boxman> maria!!
<Eliuk> :P a todo esto... ¡¿quién es María?!
--- Johan is now known as MelHython
<Eliuk> :D
<Al-Khwarizmi> Pero yo creo que le gustó de todos modos. Es como una mantis religiosa. :P
* MelHython aparece tras maría con una marca de mano roja en la mano
<jarel_^> joer, ya veo que intentásteis de todo, qué panda salidos...
* Jenesis le pasa un pañuelito a María y le sonrie amablemente
* MelHython aparece tras maría con una marca de mano roja en la cara.... upps, dice Johan
<planseldon> pero al final maría era pelirroja o lo he soñado?
<Jhames> ¿por dónde le pasas el pañuelito?
<grendelkhan> María sonrie a los presentes
<Jhames> Por que vas a necesitar.. una caja de Kleenex
* Incanus vuelve a sacar el lanzallamas y apunta a María con cuidado y una sonrisa en los labios
<Arudaenil> la voz habra ganado, pero maría esta más buena!
<Expio> Expio arranca la mÃ¡scara de Maria y descubre a Urba
<DEF> Claro, a quien se le ocurre poner un chica en una habitación de hotel...
<grendelkhan> Pero se abraza a Boxman insinuante, y os quedáis con dos palmos de narices
* MelHython se aparta del lado de la tarima en la que está María, mirando a Incanus con desconfianza
<Jhames> Yo creo que es amante del autor.

III Minicomp

Gran Gala de Premios

Log de la Gala de la III Minicomp

* Jenesis ha terminado su bufanda
<Boxman> yuju!!!
<Jhames> se les veía muy unidos.
<Boxman> boxman besa a maria
<grendelkhan> Boxman, unas palabras a la audiencia, como finalista de Mejor PSI
<Eliuk> La Loca María.
<Boxman> que pasa con mariaaaaaa
<Jhames> Que nos des su teléfono.
<Jhames> pa quedar este finde
* Incanus convierte a María en una llama líquida que gtrita, agonizante...
<Boxman> apunta 555...
* jarel_^ oye voces pero no ve a nadie, rodeado de metros y metros de bufanda
<Jhames> 555 ???
* Incanus sonríe satisfecho
<Jhames> ese era el número de la habitación ¿no?
<grendelkhan> La voz y el lémur de Hierba se largan tras Mel, con aurea de vencedores
* mappache juguetea con la bufanda despreocupadamente
<planseldon> por elculo te la hinco, no te digo
* MelHython sale pitando del escenario... y corre a refigiarse al bunker-bufanda
<Boxman> mmm, no era un poco mas largoç
<jarel_^> casi 666
<MelHython> el fuego ese de Incanus es de verdad?
<Boxman> habitacion 2839485562435
* Jenesis espera ya el siguente premio
<MelHython> parecía de verdad
<grendelkhan> María le tapa la boca a Boxman y le susurra algo al oído, y luego se marcha como una estrella de Hollywood
<MelHython> ah, no... uff
<planseldon> silencio que viene el gordo
<Jhames> cachis. .he fallado por poco... pero para la Lotería de Navida.. buscaré ese número.
<mappache> ya solo queda mejor aventura
<Jenesis> siiii
<Jhames> Yo si que le taparía la boca a María.. pero con otra cosa:
* grendelkhan sonrie también a los presentes... es el gran momento
<Jhames> Una ESCOPETA DE CAÑONES RECORTAOS.
<Jenesis> que lo digaaaaa!!!
<Boxman> eeeeeh!!
<planseldon>
en mejor aventura había que puntuar? no, verdad?
* Incanus le da un golpecito en la espalda a Jhames
* Jenesis prepara la botella de cava

<grendelkhan> Ahora vamos a conocer a la ganadora absoluta del torneo de los pesos pesados de todo lo MINI

<Al-Khwarizmi> planseldon, creo que no, aunque yo puntué igual porque me gusta puntuar. :DD

<grendelkhan> pero empezaremos como por costumbre por el tercer clasificado

* DEF regresa con su bocata de nocilla. Una cosa es que no gane nada y otra que me hayáis dejado sin canapés
<planseldon> que puntillloso
<jarel_^> la ganadora de los pesos milimosca!
<Eliuk> redoble....
<Eliuk> ratatatatatatatata....
<Jhames>
Coño.. ¿es que quedan canapés?.. voy por uno.
--> Voz (japaz@DzTVtv.BY9GxD.virtual) has joined #caad
<Jenesis> prprprprrprprprprprpprprprprpom
* Voz se sienta junto a Mel
<Incanus> (suspenso)
<planseldon> cuidado, jhames, que los ha estado tocando el mono
<Jhames> Esperadme un segundo.. que estoy cogiendo un canapé de chorizo.
* mappache se acerca a beber los restos del vino

<grendelkhan> La tercera mejor aventura de la tercera edición de la Minicomp es...

<grendelkhan> tachan tachan....
* Jenesis va descorchando el cava....
* DEF se lo va bebiendo
<Jhames> Jen.. cuidado.. me has salpicado !!!
* jarel_^ empeiza a echar el arroz
* Jenesis le quita el alambrito...

<grendelkhan> ¡Estación! de Baltasar el arquero!!! Un aplauso!!!!

<Jenesis> bravooo!!!
<Jenesis> vivaaaaa!!!
* MelHython aplaude
<Boxman> yujuuuu!!!
<planseldon> bravo!!!
<jarel_^> VIVA!!!
* baltasarq alaaaaaaaaa
<mappache> grandisima aventura!!
* Voz chilla 'Viva! viva!'
<baltasarq> yujú
<grendelkhan> Esa gran aventura escrita mientras llega el cercanías
<Incanus> Eeeeestaciooon!!!!!! ¡¡MAESTRO!!
* jarel_^ mete a balta en el fotomatón y le hace una fotos
<grendelkhan> para que luego digan que la renfe va mal
<planseldon> um, pues ahí si que he fallado
* MelHython mira a la Voz con aprensión y espanto
<baltasarq> juass
<Expio> espera... que el letrero no salio en rojo
<Boxman> un autografo baltasar!!!
<Expio> cual gano?
<planseldon> enhorabuena balta
<grendelkhan> algunas palabras, balta, súbete a la tarima hombre
* baltasarq se acerca a la tarima
* Jenesis se rebusca en la consigna y se encuentra una maleta...
<Jhames>
se acerca a la tarima.. pero el jodío.. no se sube.
<Jenesis> plas plas plass

<baltasarq> Bueno, pues muchas gracias también por este premio. Me alegro de verdad que haya gustado tanto.

<Expio> clap clap clap
<Jenesis> el mEJOR ARQuero!!!
<baltasarq> La verdad es que la competición ha sido muy, muy reñida.
* grendelkhan aplaude con ganas
<Eliuk> Felicidades Arquero!
<Jenesis> siempre da en la diana!!!

<baltasarq> Y creo que todas las participantes tenían una gran calidad.

<Incanus> ¡Viva Baltasar! ¡Viva el CAAD! ¡Viva la Aventura!
<planseldon> sí
<Jenesis> clap clap clap
* grendelkhan asiente
<baltasarq> Por eso precisamente tiene todavía más métido, en mi opinión
<grendelkhan> Viva el mal, viva el capital!
<Jhames> Jhoer.. que elocuencia... Ha sido un discurso maravilloso.. se lo voy a escribir a Bardem.. por si gana el Oscar.
* baltasarq se aleja de la tarima y se sienta
* Jenesis le felicita efusivamente
<planseldon> xD muy bueno jhames
* MelHython le felicita al pasar
Jhames le pone una chincheta en el asiento sin que baltasarq se de cuenta.
<Boxman> un autografoooooo
* Arudaenil felicita arquero (otra vez XDD)
<planseldon> y un aplauso para Greendel Khan!
<Expio> Expio usa mano derecha con espalda de Balta
* baltasarq baltasarq se da cuenta
<grendelkhan> se hace el silencio para anunciar la segun
* Jenesis está muy intrigada por cual será la ganadora
<Jhames> Jen no puede estar intrigada.. si ha contado los votos !!!

<grendelkhan> La segunda clasificada como mejor aventura de la tercera minicomp es para...

<planseldon> se le ha olvidado, jenesis es así
<Jenesis> pero ya no me acuerdo... mi alcheimer no perdona...
<Jhames> ah... vale

<grendelkhan> ¡¡¡¡Subterránea!!!! de Jarel!!!

Log de la Gala de la III Minicomp

<planseldon> bravo!
<Jenesis> WOWOWOWOWOOOAAOOOOOO
<jarel_^> ey!
<baltasarq> bieeeeeeen
<DEF> Una cosa es contar los votos y otra contar los jamones
<Jenesis> BRAVOOOOO!!!
<mappache> bien!!
<Boxman> wereeeeeeeeeeeee
* Al-Khwarizmi plas plas plas plas plas plas plas plas *
<Jenesis> el rey de los RETOS!!ª
<Expio> Expio rompe hueso y lo lanza al aire
<Jenesis> bravoooooo!!!
* Voz felicita efusivamente a Jarel

<grendelkhan> Por favor un gran aplauso para éste gran y prolífico aventurero!

<mappache> una aventura que deja pasearse en cueros en un cueva!
<jarel_^> estaba a punto de soltaros los leones
<Jhames> Si señor. .una aventura de un "bajísimo" nivel. ¡¡ Era toda bajo tierra !!!
<Incanus> Ja-REL!!! Ja-REL!!!! Ja-REL!!!
<jarel_^> jajaja
* Jenesis voltea su bufanda de 13 metros sobre la sala
* MelHython sacude la cabeza y murmulla 'que tontería, debería haber ganado...'

<grendelkhan> Que nos deleite con algunas palabras sobre el cómo y el porqué, aunque sea en francés

<mappache> ¿por que no presentaste dos aventuras?
<Jenesis> CLAP CLAP
<Jhames> a mi me ha encantado
* jarel_^ sube al estrado con la paellera
* Incanus apunta con su lanzallamas a Jhames... y sonríe...
* Jenesis rocege la bufanda
<Jhames>
Coño.. Incanus.. si me apuntas.. dispara.. jhoer... a ver si me fries. .de una vez.. y me callo.
* Voz intenta escuchar que hace mucho que no practica la lengua francesa
<grendelkhan> venga Jarel, di algo, no seas tímido muchacho

<jarel_^> Bueno, decir que estpy contentísimo con esta minicomp, por el número de aventuras presentadas, por la calidad, por los ánimos y por el espíritu renovado...

* grendelkhan aplaude efusivamente

<Eliuk> Felicidades Jarel!

<jarel_^> y es un honor quedar en segundo puesto

<Incanus> ¡Viva Jarel! ¡Viva el CAAD! ¡Viva la Aventura!
<Jenesis> plasplasplas BRAVO!!!
<Boxman> boxman imita a grendelkhan
* baltasarq se tiene que ir
<-- baltasarq has quit (User Quit: Me he conectado a través del Chat de http://www.irc-hispano.es)
<Jhames> C*ñ*... yo no me he revovado el espíritu..¿Es que caduca?. ¿Lo renuevan en la comisaría de Policía?
* Eliuk dice: Jarel también es un referente para Eliuk
<jarel_^> :)
<planseldon> Tenemos más moral que el Alcoyano :D
<DEF> Balta, si te vas deja los canapés
<Baluarte> ¡La de cosas!
<grendelkhan> el mono era neandertal, austral o ya cromañón?
* Incanus mira su reloj. Se lo ve angustiado.
<Jhames> ¿Quedan de morcilla?
<mappache> ademas acepta xyzzy
* Jenesis piensa que Balta se pierde lo mejor...
<planseldon> (para los chilenos, el Alcoyano era un equipo de fútbol del siglo pasado que siempre perdía)
<jarel_^> era homo... habilis...
<jarel_^> mas o menos
<jarel_^> la verdad es que no sé lo que era :D
<Jhames> Toma.. y en este siglo.. sigue perdiendo !!!
<Eliuk> [Incanus] estás desde el trabajo?
<grendelkhan> bien bien, ya te hará urba una entrevista o algo sobre la aventura, porque mira que es rara
<Incanus> Sip... pero ya debiera marcharme a casa :-(
<grendelkhan> y ahora amigos
<jarel_^> Jhames, te vamos a contratar como humorista
<Eliuk> Gracias planseldon por tu comentario... Se agradece siempre que alguien aclare las cosas para los "extranjeros" jajajaja.
<Eliuk> :D
<planseldon> claro, que aún debe existir
<grendelkhan> llegó el gran momento final
<grendelkhan> la GANADORA!
<Incanus> (susp...)
<jarel_^> !!!!!!
<Arudaenil> emosion, emosion... !!!
<planseldon> ah, perono me he enterado, no era la de balta
* jarel_^ revisa su quiniela....
* Jenesis se arranca las uñas....
<Jhames> Jarel.. ¿Ah. .pero es que no pensáis pagarme por los chistes?
<mappache> la de balta era la tercera...

<grendelkhan> La MEJOR AVENTURA de la tercera Minicomp, elegida libremente por los trece votantes de la comp, es para...

<grendelkhan> redoble de tambores...
<planseldon> o sea que la estación era la 3ª
<planseldon> ains
* Incanus incendia a Jhames de una buena vez.
<planseldon> que emoción
<Jhames> Gracias.. .asi me ahorro el funeral.
* Incanus mira a planseldon y menea la cabeza
* mappache salta como un loco

<grendelkhan> ¡¡¡¡¡HIERBA TRAS EL CRISTAL!!!! ¡¡¡DE MEL HYTHON!!!!

<Eliuk> Con fuego azul del "protector".
<planseldon> ohhhh!
<Jenesis> WWOOOOWOOWWOOWO-OAOAOAOAOAOAOOAOA
<planseldon> wow
<Jenesis> BRAVOOOOOOOOOOOOOOOOO!!!!
<grendelkhan> un gran aplauso para el ganador!!
<Expio> el roooojo
* Al-Khwarizmi PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS
<Boxman> wauuuuuuuuUU!!!!!
<Jenesis> Mel es el MEJORRRRR
<mappache> ¡regreso por la puerta grande!
<planseldon> que fiera
* jarel_^ golpea la paellera produciendo un nuevo GONG que hace levitar a todos los asistentes
<Expio> plas
<Expio> plas
<Expio> plas
<Eliuk> FELICIDAD FELICIDAD!! DISFRUTA TU PREMIO MEL!!!
* MelHython se adelanta, sube al estrado y mira ante todo el lanzallamas que anda por ahí
<Expio> plas
<Expio> plas
<grendelkhan> Y otro gran aplauso para todos los participantes que se quedaron a las puertas de ganar el preciado trofeo
<Expio> plas
<Expio> plas
<Jenesis> PLASPS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS
<Expio> plas
* grendelkhan aplaude
<Expio> plas
<Expio> plas
<Incanus> ¡¡¡MEL!!! ¡¡¡ABUSON!! ¡¡ma-es-tro!
<Expio> plas
<Expio> plas
<Jhames> A qué nos vas a invitar ??? Mel ???
<jarel_^> Felicidades Mel
<Expio> plas
<Expio> plas
<planseldon> PLAS PLAS PLAS PLAS

III Minicomp

Gran Gala de Premios

Log de la Gala de la III Minicomp

<grendelkhan> unas palabras mel
<Expio> plas
<Eliuk> FELICIDADES A TODOS LOS PARTICIPANTES.
<Expio> plas
* mappache aplaude a rabiar!
<Expio> plas
* Jenesis copia los aplausos de Al-Khwarizmi y los pega para no cansarse
<Jenesis> S PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS

<MelHython> creo que es mejor que deje las palabras en manos de alguien que habla más que yo

<Expio> Expio se ponde los cascos y pincha Monty Python - Always Look on the Bright Side of Life. mp3
<Jenesis> S PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS
<jarel_^> el lemur...
<jarel_^>
:P
*** Voz sube al estrado, flotando claro**

* Al-Khwarizmi PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS
* Jenesis intenta fotografíar a Voz

<Voz> Oo Itk lami lami oo

<grendelkhan> hola voz, explícanos quién eres!

<Voz> ...
<Voz> ejem...
<Voz> perdón
<Voz> ha sido un honor trabajar en esta...
<Voz> esto...

* Incanus incendia "Afuera" con el lanzallamas... que bien arde...

<Voz> relato o lo que sea

<Eliuk> es "Gran Hermano".

<Voz> aunque no se me haya visto el cuerpo
<Voz> que lo tengo, eh?

<Jhames> A ver cuando .. incanus.. incendia a Incanus.
--> Morgul (Unknown@BcIu9o.Dcws1k.virtual) has joined #caad
<mappache> "cosa rara a la que juegas" segun la señora mapache
<planseldon> que sepas que yo te había votado a mejor aventura Incanus :D
<jarel_^> Morgul!! venga que va a empezar

<Voz> y sobre todo me alegra que haya habido tanta participación

<Morgul> nas

<grendelkhan> voz, cómo es tu cuerpo?
* Jenesis saluda a Morgul desde su butaca
<grendelkhan> es cierto que te han visto con un lémur?

<Voz> y que el nivel de las participantes sea tan enooorme

* Morgul se sienta junto a Jenesis

<Voz> por no decie una palabra más adecuada, como 'nuk nuk'

* Incanus apunta el ICBM a Jhames y pone el dedo sobre el botón
<Jhames> ¿Quedan montaditos de lémur?
* Jenesis le pasa unas palomitas a Morgul
<Boxman> boxman saca y bebe su fanta de naranja

<Voz> espero que para este año que entra tengamos montones y montones
<Voz> de nuevas... relatos o lo que sea

* Incanus hace una profunda reverencia a planseldon... y se echa a llorar...

<Voz> ya que ahora mismo estoy en el paro

* Jenesis intenta oler la voz
* Morgul devora todas las palomitas que puede

<Voz> y la verdad, de algo tendré que vivir, no?
<MelHython> ejem...
<MelHython> no le hagan mucho caso

<grendelkhan> significa eso que no volverá a trabajar para Layna?

<Expio> ex voz

<MelHython> sufrió un accidente, la pobre

<jarel_^> puede trabajar de locutor en Onda 0

<MelHython> y tiene cosas fundidas

* Jenesis busca en el inaem puesto de locutora de radio
* Jhames se fija en Boxman y ve que lleva los bolsillos de Fantas que ha cogido "prestados" de la máquina frigorífica de la fiesta.

<Voz> nada más!

<Morgul> no está Uto por aquí?

<Voz> gracias

* Jenesis aplaude

*** Voz se desvanece**

<grendelkhan> voz! voz!
<Jenesis> S PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS
<-- Voz has quit ()
* Incanus se pregunta sy la Voz no estaría en algo raro con María... mmmhhh...
<mappache> ¡vivan las voces que se oyen en las cabezas!
* Jenesis piensa que es cómodo lo de pegar aplausos
<Boxman> boxman le ragala un par de fantas a Jhames solo si no lo revela
<Expio> rapido! rastread la IP!!!!!!!!!!!!!!!!!111

<MelHython> gracias a todos de nuevo

<Morgul> no le habéis dado voz a Voz?
<Jenesis> BrAVO MelHython !!!!
<grendelkhan> Mel, y el lémur no dice nada?
<Jhames> ¿Nada más? ¿Es que no hay un especial fin de fiesta con chicas bailando encima del escenario?
<MelHython> y...
<MelHython> el lemur mejor que no diga nada, de momento
<-- [ManOwaR] has quit (User Quit: • IRcap [8.23] • www.ircap.com •)
<Incanus> ¡Viva Mel Hython! ¡Viva el CAAD! ¡Viva la Aventura!
<Eliuk> Mi dekiu lec FELICITACIONES dec xai lec MelHyton dec.
<planseldon> esperamos impacientes nuevos capítulos Mel!
<Jenesis> bRAvooo!!!
<Incanus> HIP-HIP!
<Expio> Â¡Viva el Capital!
<Boxman> hurraaaaaa
* Jenesis comprueba que el log haya funcionado
* Jhames acepta las fantas.. pero no puede metérselas en los bolsillos porque los lleva llenos de cacahuetes.
<Incanus> HIP-HIP!
<jarel_^> si, que no diga nada, que alguno de estos seguro que también intentó tocarle las tetas :D
<Expio> Â¡Viva el mal!

*** MelHython se baja del estrado... y corre a ocultarse entre las bufandas caadieras**

<Boxman> Boxman cambia algunas fantas por cacahuetes
<Morgul> ¡Viva el Virtual!
--- MelHython is now known as Johan
* mappache empieza con el ron cola
<Johan> hay vodka?

<grendelkhan> Bueno amigos, ésta ha sido la gala de la Minicomp, espero que os haya gustado. Os esperamos a todos para la próxima gala, que será la más importante del año: los Premios Hispanos. Un saludo a todos y feliz aventura!
■

Críticas a las obras presentadas
en la III Minicomp

Afuera

Me ha gustado, aunque me ha dejado un regustillo a "podría haber sido la leche y se ha quedado a medias".

Akbarr

La aventura resulta más interesante por lo que propone que por ella misma. Y no es que sea pobre, sino que Incanus ha sabido crear, dar forma y presentar un mundo muy interesante, muy en la línea de la ciencia ficción social. Geniales las charlas por el parlante, la cámara y los escritos en la pared. Dan ganas de conocer más cosas de la pirámide y del mundo que se propone. Además la literatura es muy buena y el estilo es compacto.

Lenko

Incanus, para mi, había puesto el nivel muy alto con goteras y macetas... me ha decepcionado un poco, ya que no sabía por qué estaba resolviendo los puzzles... eso sí, tan bien escrita como las anterirores... ¡3 aventuras en 2 años!

Mapache

¡Qué gran aventura! Me gusta mucho la introducción y el ritmo con que van apareciendo las frases, le da un no sé qué misterioso. El ambiente está muy logrado, y la historia me ha enganchado mucho.

Planseldon

Antes o después

Como decía alguien antes, más que de una aventura se trata de un "relato interactivo". Puede que demasiado poco interactivo, se pueden hacer muy poquitas cosas en el juego, quizá hubiera quedado mejor si se hubiera añadido algún detalle para enriquecerlo, como objetos de escenario que aporten más información sobre los personajes y su entorno y que hagan que el jugador se meta más en la historia.

Akbarr

Un relato interactivo que me ha dejado buen sabor de boca. Lo principal para ser un buen relato (ya que los puzzles no ayudan) es tener una buena historia y una buena literatura. He disfrutado leyéndola y la historia tiene un punto interesante.

Incanus

Eximeno es uno de mis autores favoritos de aventuras conversacionales y siempre he esperado que regresara (¡gracias inform7!)... sobre antes o después, muy buena idea, increiblemente bien escrita (muy parecida a la pelicula de futurama), pero poco interactiva (algún pero tenía que tener). De las aventuras que gusta jugar.

Mapache

Acabo de "leerme" Antes o después, y digo leerme, porque es más un relato (interactivo) que una aventura. Interesante, y bien planteada. Felicidades al autor.

Planseldon

Boxman

Tiene un humor un cuanto basto, pero es divertida. Yo tampoco entiendo que no puedas matar a María pero que sí la puedas tirar por la ventana. Aún así, es divertida y entretenida de jugar.

Baltasar

Me lo he pasado en grande con la Peligrosa Maria (como dijeron Los Suaves allá por los años de la movida) ... me lo hubiera pasado mejor pero ella no me dejaba.

DEF

Divertida. Me ha hecho reír unas cuantas veces. Un poco simplona. Me he quedado con las ganas de matar a María, la verdad.

Planseldon

Me ha dejado muy buen sabor de boca el humor de esta aventura. Muy divertida. Lo único que le falta es más trabajo de acabado, sobre todo a la hora de sustituir respuestas estándar en acciones que son lógicas y que al menos deberían mostrar algún mensaje. También le hubiera venido bien un poco más de vidilla a María, ya que ocupa un lugar importante. Lo dicho, que me ha tenido con una sonrisa toda la partida.

Incanus

Transgresora y con muy buen humor (esto es dificil en una aventura), me han gustado mucho los dialogos entre Boxman, el autor y maria, aunque el final "bueno" decepciona y personalmente me gusta más el "no tan bueno". Aire fresco en la aventura.

Mapache

Me ha hecho reír, pero lo cierto es que una vez empezada esperaba más. En cualquier caso, entretenida y divertida de jugar.

Santiago Eximeno

Como el diablo esnifando una raya

No le he pillado nada el truco a los mensajes del principio, de hecho en general me costaba entenderlos y tenía que volver atrás para intentar enterarme de algo. A veces tenía la sensación de que a lo mejor era porque no he jugado ninguna de las aventuras anteriores de la saga, pero no sé si tendrá algo que ver.

Akbarr

Estamos ante una muy divertida aventura, empezando por la introducción tipo "sinopsis episódica" y luego ese genial, histriónico e hiperquinético protagonista, capaz de reirse de la muerte en su cara... como de hecho llega a hacerlo en este breve episodio. En cuanto a los puzzles, son los justos para la situación y ninguno tiene desperdicio ni es especialmente difícil.

Incanus

Críticas a las obras presentadas
en la III Minicomp

¡Caótica! Me ha gustado mucho, un gran acierto por parte de expio el pasarse a I7... aunque todavía le queda un poco de camino por recorrer el futuro es inmejorable... ¡viva el disco de los 70 !

Mapache

¡Vaya despipote!

Planseldon

Todavía estoy perdido con ella, pero me está gustando. La pena es que con Gargoyle me pierdo el sonido, pero por lo demás me gusta la atmósfera y el tono, estoy disfrutando. A ver si consigo resolver los puzzles y terminarla.

Santiago Eximeno

Estación

Es mi favorita. La tensión del relato está muy bien llevada por la literatura de las descripciones; la sensación de realismo cotidiano (insensible y casi en oposición al drama del protagonista) está muy lograda, apoyada en una ambientación estupenda. ¡Chapeau!

Incanus

¿Os imaginais una aventura de los 90 protagonizada por un padre que llora? El genero madura y Estación es una prueba de ello. Gran argumento y muy bien llevado a la práctica, deja dudas sobre si faltó tiempo para implementarlo todo (el yoyó roto) o si es parte de la ambientación. Baltasar maneja el género con soltura y se nota.

Mapache

Me ha gustado mucho, y eso que al principio pensé: vaya, una de esas aventuras de la vida cotidiana que tan poco me gustan... pero claro, en cuanto examinas la cartera te das cuenta de que aquí hay algo raro (e interesante), y después de recibir la llamadita, la aventura se vuelve apasionante.

Planseldon

Me ha encantado la premisa, está muy bien llevada, muy interactiva (durante algunos momentos tengo la impresión de estar rodeado de objetos y personas, no de simple decorado), aunque algo "obtusa" a la hora de solucionar los puzzles. En general, una aventura muy muy bien llevada.

Santiago Eximeno

Hierba tras el cristal

Sólo decir que he disfrutado sería poco. Sólo decir que me reido sería injusto. La verdad, me la he pasado de maravilla con esta aventura, que un espacio de tiempo breve plante una historia sencilla, con una ambientación simpática; todo me ha gustado mucho.

Incanus

Al principio me resultó un poco confuso, tuve que releerlo con atención para enterarme de qué pasaba, pues el comienzo me parece un poco denso y abrupto (esto no es una crítica, es más bien una prueba de que como lector soy un poco torpe y en cuanto las cosas no están muy claras me pierdo y tengo que releer, pero me pasa con los mejores novelistas). Pero la cosa es que una vez te metes en la historia, se hace muy interesante. Sólo decir que me ha resultado demasiado breve, me ha dado la impresión de que para terminarlo me han bastado dos acciones, y eso es demasiado poco, sobre todo en comparación con la aventura de Jarel, cuyo nivel literario y de interacción es tan bueno como el de esta, pero no resulta tan excesivamente corta.

Planseldon

Pues a estas alturas, es la primera aventura de Mel que acabo :O. En el anillo me atasco, y en Casi Muerto no logro avanzar... es mi favorita del concurso y creo que se puede convertir en una saga al nivel de las aventuras de van halen...

Mapache

Retorcida, difícil, compleja... y una obra de arte. Mi preferida, por el argumento y por cómo está planteada.

Santiago Eximeno

Roleando

Brillante nano, si acaso debería estar en la XComp pero brillante de todas formas.

Al-Khwarizmi

Coincido con algunos comentarios, en una XComp sin duda sería la primera, aquí , a pesar que es impresionante lo que se consigue con Inform, no me atrae mucho.

DEF

Buffff... después de obsesionarme con http://es.wikipedia.org/wiki/Rogue hasta acabarla hace años, se me hace muy duro volver a pasar por lo mismo... eso sí, un "abuso" de la máquina z impresionante.

Mapache

Perdido en la consola. Me parece fabuloso el "hackeo" de Inform, simplemente impresionante. Lástima la necesidad de miles de undos para avanzar, al final te desesperas, y más viendo que hay un mundo enorme creado, que no es una simple excusa sino que tiene un curro que no veas. En fins, que me ha gustado mucho, muy original.

Santiago Eximeno

Subterránea

Buenísima. Tenía una espina clavada con alguna aventura de Jarel por la impresionante dificultad pero ésta me la he pasado (¿tal vez porque venía entrenado de jugar las otras?

Al-Khwarizmi

Críticas a las obras presentadas

en la III Minicomp

Me ha gustado, sobre todo como aventura pura de puzzles, algunos están bastante bien pensados y en general son lógicos. Como parte mala, al principio me costó mucho darme cuenta de que existían dos zonas por las que te podías mover (creo que no está bien explicado), así que estaba bastante desorientado y me costó mucho empezar a hacer cosas.

Akbarr

Musica inquietante y un buen dibujo de portada.

Expio

Muy divertida y ni muy corta ni muy larga... realmente sientes la sensación de estar en una cueva y de estar sobreviviendo, más que resolviendo puzzles. 3 Aventuras en un año... ¡parece que no cueste hacerlas!

Mapache

Me ha gustado mucho. Gran mini.

Planseldon

Yuriko in the Mausoleo

Juego "académicamente correcto", con tintes de humor que le dan un poco más de gracia. Le he notado problemas graves de síndrome de la palabra exacta, en particular en la orden final. Además, hay momentos en que el juego no te da la suficiente información como para saber el estado exacto en el que estás, con lo que cuesta ponerse en situación e imaginar la escena actual. En resumen, correcto y entretenido sin "enamorar", y con algunos errores que le restan jugabilidad.

Akbarr

Terminada Yuriko. En cinco órdenes Tremendamente facil y en cuanto a la prosa.... demasiado corta para disfrutarla. Casi me pareció una versión en texto del Sokoban.

Expio

Buena, breve y, por ello, como ya se sabe, dos veces buena.

Incanus

Mmm... esperaba algo más de DEF después de su cautiverio... la acabé de un tirón y me dejó algo frio... parece un experimento de I7, pero después de darle por perdido para la causa, me alegro de volver a tenerle entre nosotros.

Mapache

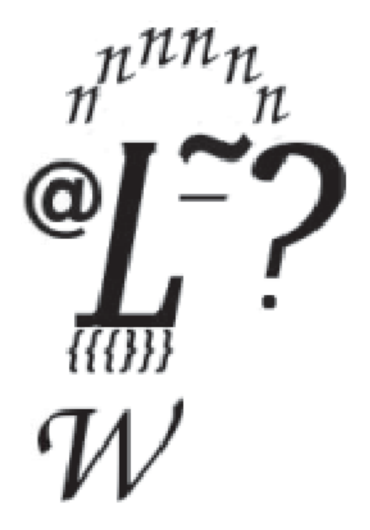
No me ha llenado demasiado la historia, quizá demasiado sencilla.

Santiago Eximeno

www.caad.es/xcomp

XCOMP

Competición, creada para fomentar la **creación de obras de caracter experimental o vanguardista** que al margen de los moldes convencionales, de las aventuras conversacionales, experimenten con toda clase de relatos interactivos, sean de caracter lúdico, literario, artístico o experimental.
El planteamiento de este concurso siempre se ha alejado un poco de las convenciones y tradicionalismos que destilan otros certámenes, **este no es un concurso de aventuras típicas**, es un concurso de obras experimentales y de vanguardia.
El verdadero espíritu de estas obras, debe de estar regido por cosas como la innovación, la originalidad y/o el arte.



CALENDARIO-2008

Apertura del plazo de recepción de aventuras: 12-03-2008

Cierre del plazo de recepción de aventuras: 12-07-2008

E-mail para la recepción de obras: xcomp_participa en yahoo punto es

Críticas

Comentario de "Las Calles del Miedo"

Caramelo Infernal

- Nombre: Los extraordinarios casos del doctor Van Halen: Las calles del miedo.
- Autor: Josep Coletas Caubet
- Email: ¿?¿?
- Parser: PAW
- Plataforma: emulador spectrum 48Kb
- Disponibilidad: Gratuito
- URL: http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1443
- Año: 1 enero del 2008
- Tipo: Misterio Romántico-Victoriano *(romántico de escritores románticos, no de amor, ¿eh?)*



Nueva aventura del Dr. Van Hallen, nueva crítica de El Clérigo Urbatain. Valoración: 7

Es curioso como una persona puede sorprendernos una y otra vez usando siempre el mismo tema, o en este caso, el mismo personaje. La sorpresa no es sólo el encontrar que Josep haya hecho una aventura más de su personaje más querido, sino por el hecho que es el primer relato de un segundo volumen de sus aventuras. Esto es, este es el primero de, al menos, cuatro casos más del Dr. Van Halen. Para los seguidores sus aventuras, como ya he dicho, es una doble grata sorpresa.

En esta ocasión, el Doctor Van Halen recibe una carta misteriosa de una niña que pide ayuda desde Salamanca, España; y allí que irá para adentrarse en la noche de Todos los Santos... ¡incluso más allá! ¡en los infiernos!, o al menos, en uno de tantos.

Como ya advirtió el autor, la aventura peca de breve, pero no quizás por el número de localidades, ni por cortos párrafos de texto, no. El mapa, se podría decir, que es de tamaño medio, con más de 10 localidades y menos de 20; los textos son bastante largos, con conversaciones y escenas elaboradas *(no interactivas)*, así que en realidad la brevedad consiste en la escasa dificultad de la aventura: los puzzles son lógicos, están debidamente sembrados con pistas apropiadas, la jugabilidad es correcta, de nuevo sin entrar en problemas del parser PAW, que en este caso son inexistentes *(sí, bueno, evidentemente existen esas cosillas que en un sistema moderno los puzzles habrían sido más detallados y más sofisticados, pero el hábil hacer de Josep hace que las 48 K sean modernamente jugables)*, y la trama carece de una dificultad creciente. Es ese aspecto, **la baja dificultad, es un punto negativo, porque la historia, las escenas, la acción y el ambiente son muy notables**. Pero llega un momento, en los enfrentamientos finales en que la dificultad para vencer es nimia y además se nos dice explícitamente QUE debemos hacer para vencer. Esto es, el reto no está a la altura de...

la ambientación. Como punto muy positivo, basada en el noble arte de la insinuación, de los nombres carismáticos, de las descripciones breves; arte que Josep maneja a la perfección. Desde los nombres de las cosas en ese páramo desolado, los nombres de los demonios que allí lo habitan, y la imponente figura de Hiparión, el jinete de fuego, en lo alto de la colina, pasando por la breve reconstrucción de Salamanca, o el hecho de que el doctor arribe en el día de todos los santos. **Todo esto no es casualidad, Josep sabe hacer bien su oficio y condensar en apenas 48 kilos de bytes una aventura breve de calidad.** Además, ya no es sólo el buen hacer de su pluma, de transmitir lo que

transmite con esas breves descripciones, es que el tío trabaja, se documenta. Yo no soy un experto en demonología y en ese caso, no se si el compendio de demonios y seres que hemos ido viendo a lo largo de la saga son documentados en las correspondientes mitologías a las que él les da tributo; pero si puedo ver el trabajo de documentación sobre la ciudad de Salamanca, y los personajes de la época que allí habitaban, o en la anterior Venecia.

Unas últimas notas sobre usabilidad (aunque sea un palabro no contemplado por la Real Academia). He jugado su aventura en una nintendo DS, con la comodidad e incomodidad que eso conlleva; pero he de decir que gracias al parser modificado por Josep a base de la experiencia, ha logrado dar rapidez a la interfaz de juego típica de una aventura de Spectrum. Eso también lo hemos ido notando en las sucesivas entregas de World of Witchcraft y desde los primeros Van Halen. En este caso, EX para examinar, Z para esperar, X para las salidas, SACAR siempre se refiere al único contenedor de toda la saga, el maletín... vienen que ni pintados para poder jugar en cualquier emulador basado en un dispositivo portátil. No recomiendo jugar en portátiles a cualquier otra aventura de spectrum que no tenga este tipo de abreviaturas, mucho menos jugar en un terminal móvil de teléfono, pero no por Van Halen, sino porque no existen emuladores de spectrum rápidos y eficaces para estos últimos (si teclear letra a letra a base de puntero puede ser algo tedioso, hacerlo a base de pulsaciones de mensajes breves de móvil es insufrible). Así que ya que estoy con el tema voy a hacer mis peticiones para el futuro... tanto para Van Halen como para cualquier otro autor que desee ver sus juegos disfrutados en la palma de su mano:

Querido Doctor. He sido bueno y para el año que viene quiero accesos directos para los verbos más importantes, por ejemplo: (T)omar o (C)oger, (D)ejar, (A)tacar o (G)olpear. También que tecleando un objeto sin verbo, automáticamente se examine, si se teclea por segunda o sucesiva vez que se pase al inventario automáticamente (¡seguro que esto se puede hacer en PAW fácilmente!). El verbo USAR no, ¿eh? ¡ESO NO! Eso ya sería rozar el grafiquismo y no nos conviene caer de nuevo en ese atolladero.

Volviendo al tema y resumiendo, **un juego muy notable pero que se empequeñece al final convirtiéndose en un sabroso caramelo para deleitarnos por un día.** Una pena no haber tenido más dificultad entorno a esa gran ambientación o para esos enfrentamientos finales... pero bueno, así, este caso ha quedado como una muy buena introducción de lo que se nos avecina... ¡Temed a Hiparión, señor del Lóbrego Reposo!

El Clérigo Urbatain
es autor de relatos interactivos



EPITAFIO AL DR. VAN HALEN

Nuestro Dr. Van Halen ya reposa aquí muerto.

Guárdale, caminante, una última mirada.

Su capa, su monóculo, su linterna apagada,
ya no recorrerán las tierras de lo incierto.

El profesor Van Halen nunca estuvo
tan muerto.

¿O quizás si lo estuvo? Yo lo ví en su mirada,
cuando me habló en San Marcos del
numen de su amada
vi llorar al león sangre del Juramento:

"Hellen no volverá, pero sé que el barquero
no tomará en sus manos mi moneda marcada.

Como sombra imposible de un sueño
que se aferra
a amar a una Quimera, recorreré el sendero
y en él esperaré por siempre su llegada..."

O, carissime amice,
sit tibi levis terra.

Carlos Martínez Aguirre
(Planseldon)



En tierra bárbara

Solución y breve comentario

Estuve mucho tiempo para resolver esta aventura .Pude terminarla cuando me decidí a entrar por primera vez a la lista de correo del CAAD y pedí ayuda a otros aventureros. El argumento de tradicional, con hechiceros , monstruos y princesas cautivas.

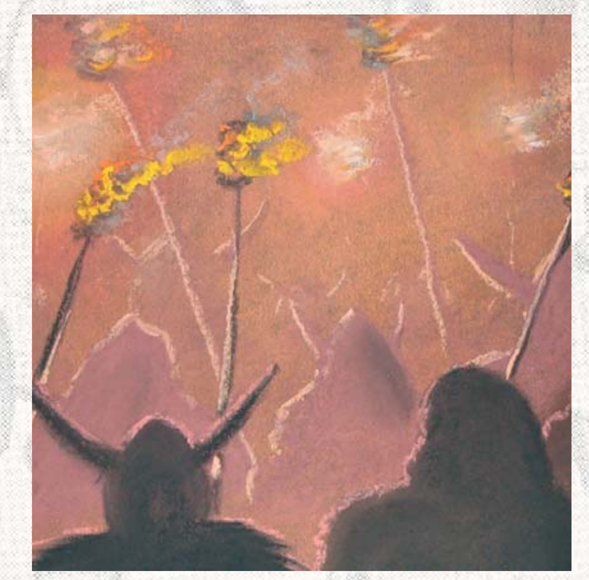
Debemos guiar a Tor en sus andanzas para liberar su tierra del poder del Gran Arcano. En el camino encontrará distintos objetos que le servirán para equiparse para la lucha. También rescatará a la princesa Lorna y al vikingo Télar quienes lo acompañaran en su misión.

Tor es un héroe valiente y con buenas intenciones , pero en definitiva son el ingenio de Lorna y la fuerza de Télar los que consiguen llevar a buen término la misión. Es una aventura extensa, con muchas localidades, por lo que resulta conveniente hacer un buen mapa. Los puzzles son lógicos y, en general, no resultan difíciles.

Debo guiar al rey Tor en la misión de liberar su tierra del Gran Arcano La historia comienza en un claro del bosque. Si voy al norte encuentro unas piedras Al trepar al gran roble veo un nido que contiene algo interesante. Trepando a la rama obtengo una llave dorada con el símbolo de la araña. Ahora emprendo el camino al sur .Un caudaloso río me impide seguir. Entonces voy hacia el este .La cascada esconde la entrada de una cueva. A poco de entrar, escucho que alguien se acerca .Me escondo rapidamente. Son unos ladrones que entierran su botín Espero que se vayan salgo del escondite y excavo el suelo donde encuentro una bolsa con monedas. Si examino atentamente dentro de la bolsa veo que hay una daga. En la mesa de piedra está dibujado el mapa de la región Antes de salir tomo una antorcha, que siempre puede ser útil. Salgo de la cueva. Y desde la laguna voy al norte.

En el altar de Kar, una joven está preparada para ser la próxima ofrenda a los dioses. Afilo la daga con las piedras y corto las cuerdas que la atan. Ella agradecida, promete seguirme fielmente. De pronto, las estatuas del altar cobran vida y nos atacan. Lorna corre hacia el sur y yo la sigo hasta llegar a una pared Trepo por las salientes hasta un nido de águilas, Ignorando las ramas secas que están en el nido monto el águila que me llevará al vecino reino de Iskra Si voy hacia el sur veo un gran sauce, corto una liana. Entre sus raices aparece la entrada a una madriguera Sigo hacia el este hasta encontrar un camino, lo tomo rumbo al norte., después dobla al este. Un mendigo me pide pan.

Al este está el acantilado. Puedo bajar a la playa hasta una protegida cala. Entre los escollos del norte veo la entrada a un túnel en el oeste. Con la llave dorada abro el cofre. Saco la sortija y el ovillo de lana. La cala es un buen lugar para esperar que pase la ola y después seguir con la tarea. Vuelvo al camino y sigo al este Ato la liana a unos postes que están a los lados del camino. Me escondo entre los matorrales y espero que pase el recaudador. Cuando tropieza con la liana, examino el cadáver para encontrar un saco con monedas y una espada. Continúo el camino al este y llego al pueblo de Lajor. Norte. Este. Este En el mercado compro una hogaza de pan , una jaula, un buen cuchillo (que le entrego a Lorna) y consulto el oráculo.
Salgo del pueblo. Vuelvo al camino .Le entrego el pan al mendigo. A cambio me da algunos consejos y su bastón Sigo hasta el gran sauce. Pongo la tajada de carne en la jaula. La mangosta se mete en su madriguera cuando intento atraparla. Aprovecho cuando está escondida para dejar la jaula en la entrada de la madriguera.. Después de un tiempo, veo que la mangosta se metió en la jaula .La cierro enseguida para que no escape



Vuelvo al pueblo. En el embarcadero un pescador me ofrece llevarme a la isla de Krotar Entro a la taberna y gracias a las habilidades de Lorna en el pulso bárbaro consigo las 100 monedas que pide el pescador. Entro y salgo de la taberna tantas veces como sea necesario .Lorna gana 10 monedas cada vez. Pago al pescador, subo a la barca y zarpamos hacia el norte.

Cuando llego a la isla, me siento atraído hacia una oscura cueva. Rapidamente enciendo la antorcha con las piedras y veo unos terribles monstruos. Lorna ataca a algunos, otros huyen. Salgo de la cueva y me encamino hacia la torre de la hechicera al norte. Hay un foso que me impide seguir camino. Agito el bastón y aparece un puente de cristal. Pero un dragón no me deja pasar. Grito. El frágil puente se rompe y cae al foso junto con el dragón. Agito el bastón, se forma un nuevo puente, que cruzo sin problemas. En el interior de la fortaleza veo una estatua de bronce .Subo a la torre .La hechicera se transforma en una cobra. Abro la jaula y sale la mangosta que ataca a la cobra. Muere Krotar y tomo su capa y el pergamino. También desaparece el hechizo que había convertido en estatua de bronce al vikingo Télar, que se une al grupo. Rompe los barrotes y puedo entrar por la puerta del oeste .Aquí comienza un túnel. Voy al sur hasta llegar a un pasadizo Me agacho para pasar por debajo del agujero de la pared hasta una gran sala. De pronto se oye un temblor, se desmorona el techo, debo salir sin demora. Piso la baldosa E –S-O-S. Me meto en el agujero del suelo para aparecer en la cueva del cofre.

En tierra bárbara

Solución y breve comentario

Voy a la cala, subo y me dirijo hacia el este, luego al sur, sur , sur hasta llegar a un desfiladero. Una gran roca me impide el paso. Télar la rompe y sigo el camino hasta un abismo,.cruzo el puente hasta el pié del volcán Un camino sube .Examino los arbustos, tomo las bayas .Mirando dentro de los arbustos encuentro una anilla. Tiro de ella y aparece una puerta con un mensaje. Llamo tres veces y finalmente se abre Dentro del volcán, como las bayas y atravieso la puerta de fuego hasta la fragua. Bajo por el agujero.

En el santuario está el escudo de Crom. Lo escondo en el saco y subo. Vuelvo al oeste, muevo la palanca y la puerta se abre .LLego al pié del volcán. Norte. Al intentar cruzar el puente caigo al fondo de un cañón. (Para no morir cuando se rompe el puente el escudo de Crom debe estar afuera del saco) Me encuentro con Lorna hacia el oeste..Por el sur llego a un corredor; el techo está lleno de murciélagos que se espantan si grito. Entonces puedo ver escrita en la roca la palabra “VALHALA” Mas adelante, en una loma aparece el mendigo.

Aquí empieza el laberinto. Antes de entrar le doy el ovillo a Lorna. Las direcciones son aleatorias. Atravesaré la sala de las luces, la sala del cubo, la de los espejos. En la sala del viento tomo la caja. En la sala con las cuatro puertas de fuego entro por la puerta norte. En la sala de la lanza, le respondo “Valhala” al guardián y tomo la lanza.Salgo por el sur .En la sala de la niebla abro la caja y salgo por el oeste Alli me espera Lorna. Ya estoy preparado para enfrentarme con el Gran Arcano. Voy al sur. Los soldados me dejan entrar cuando les muestro la sortija. Debo tener cuidado de esconder el escudo en el saco para que no lo vean los soldados. Entro a la sala del trono, saco el escudo y aparece la araña. Me agacho rapidamente para evitar su ataque y la mato con la lanza. Sin tiempo de recuperarme , noto que a mis espaldas está el Gran Arcano . Lo mato con la espada.
Fin

Ana Maria Artola



La historia de Inform en Español

por Jarel

LA HISTORIA DE INFORM EN ESPAÑOL. CAPÍTULO 1

Hace mucho tiempo, en un pueblecito de las montañas, vivía un eventual aficionado a las aventuras conversacionales ajeno a la existencia de otros como él... allá en los páramos de la meseta.

Y es por esto que sólo se relacionaba con los guiris.



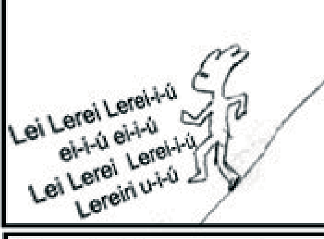
Un buen día nuestro hombre se decidió a traducir uno de los muchos parsers guiris, con el objetivo de tener una herramienta para programar aventuras en castellano.

Optó por Inform, ya que por aquella época el manual de TADS no era libre...



LA HISTORIA DE INFORM EN ESPAÑOL. CAPÍTULO 2

Un buen día, Zak bajó de las montañas para explorar qué había al otro lado...



Y en las llanuras encontró una extraña taberna en la que decidió entrar...



Y ¡oh! sorpresa. Se encontró con más gente que jugaba aventuras conversacionales, y que además hablaba su mismo idioma.



Parecían buena gente.

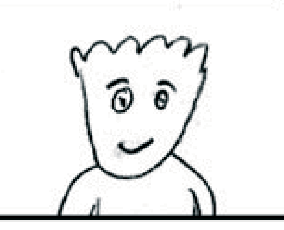
...aunque usaban extraños parsers con "condactos" y tablas de mensajes



Y aunque de vez en cuando discutieran...



Había llegado al lugar adecuado para dar la gran noticia: Inform traducido al español...



Gráficos

La historia de Inform en Español

por Jarel





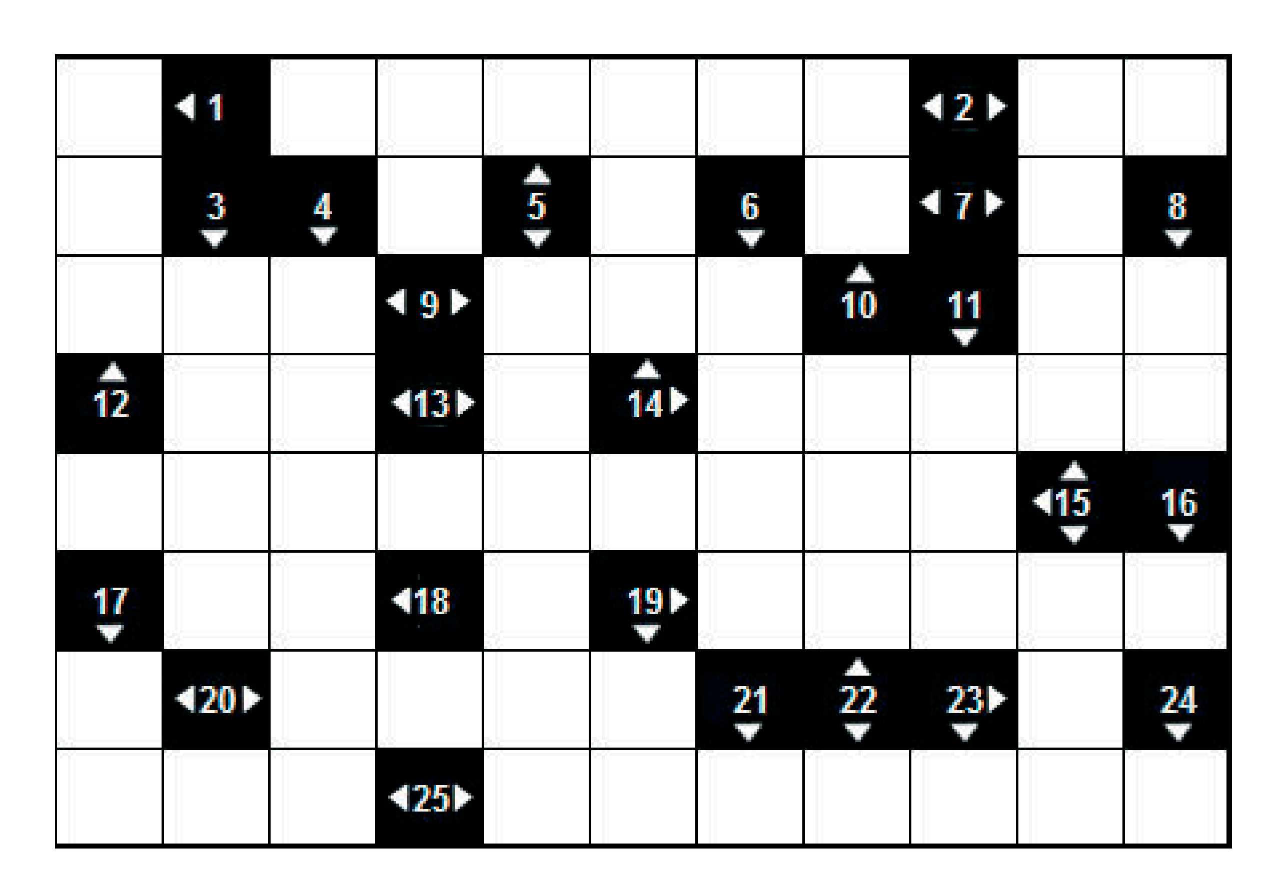


Nota 1: Aunque la historia se basa en testimonios reales, estos han sido modificados y EXAGERADOS en aras de la comicidad, así como los personajes intervinientes, que en ningún caso se corresponden con la realidad.
Nota 2: La historia de Inform en español no termina aquí, pero este cómic sí.

Publicidad de la 3ª Minicomp

Jarel realizó una tira cómica para animar a la gente a participar en la **3ª Minicomp** *(www.caad.es/minicomp)*, que a la postre resultó ser una de las comps com más participación de los últimos tiempos. **¡Gracias Jarel!**





Crucigrama Aventurero - by Jarel

Leyenda:
Iz. izquierda, De. derecha, Arr. arriba, Ab. Abajo.

1. *Iz. dirección dudosa*
2. *Iz. trabajo para orientarse / De. aventuras guiris*
3. *Ab. de un solo canal*
4. *Ab. traducción de la traducción / Arr. final de un infinitivo*
5. *Arr. dirección / Ab. premios guiris (al revés)*
6. *Ab. nació en valencia y ahora vive en la red*
7. *Iz. y De. dirección*
8. *Ab. acción muy común de la que nunca se escribe el verbo*
9. *Iz. Imagen Muy Grande / De. Lamento / Arr. inteligencia artificial*
10. *Arr. Aventurilla, sin vocales, y al revés*
11. *Ab. máxima nota en guirilandia*
12. *Arr. compresión libre (al revés)*
13. *Iz. dirección negativa / De. sinónimo de MIRAR en algunas aventuras*
14. *Arr. habitante de las aventuras (al revés) / De. el que mejor se conoce una aventura*
15. *Iz. si no lo sabes... (al revés) / Arr. lugar para el debate (al revés) / Ab. herring (al revés)*
16. *Ab. abreviatura*
17. *Ab. extensión de fichero de aventura poco usual*
18. *Iz. Linux lo es (al revés)*
19. *Ab. sabia dirección / De. se usa para preguntar por un lugar*
20. *Iz. esperar / De. herramienta oxidada*
21. *Ab. Informa...*
22. *Arr. autor de antiguo parser (al revés) /Ab. generalmente impronunciada*
23. *De. y Ab. dirección copulativa*
24. *Ab. para buscar en tus bolsillos*
25. *Iz. puerta del diablo / De. parser eterno (sin la letra final)*

Créditos



Ilustraciones originales de **Toful** *(toful@hotmail.com)*





SPAC • nº 1 • Marzo 2008

Publicación bimensual • www.caad.es/spac

En el reparto:

Redactores
Al-Khwarizmi
Ana Maria Artola
Baltasar el arquero
El Clérigo Urbatain
Eliuk Blau
Grendel Khan
Incanus
Jarel
JBG
Jenesis
Planseldon
Sarganar

Maquetación y diseño
Grendel Khan

Mantenimiento web
Presi
Jenesis
Netskaven

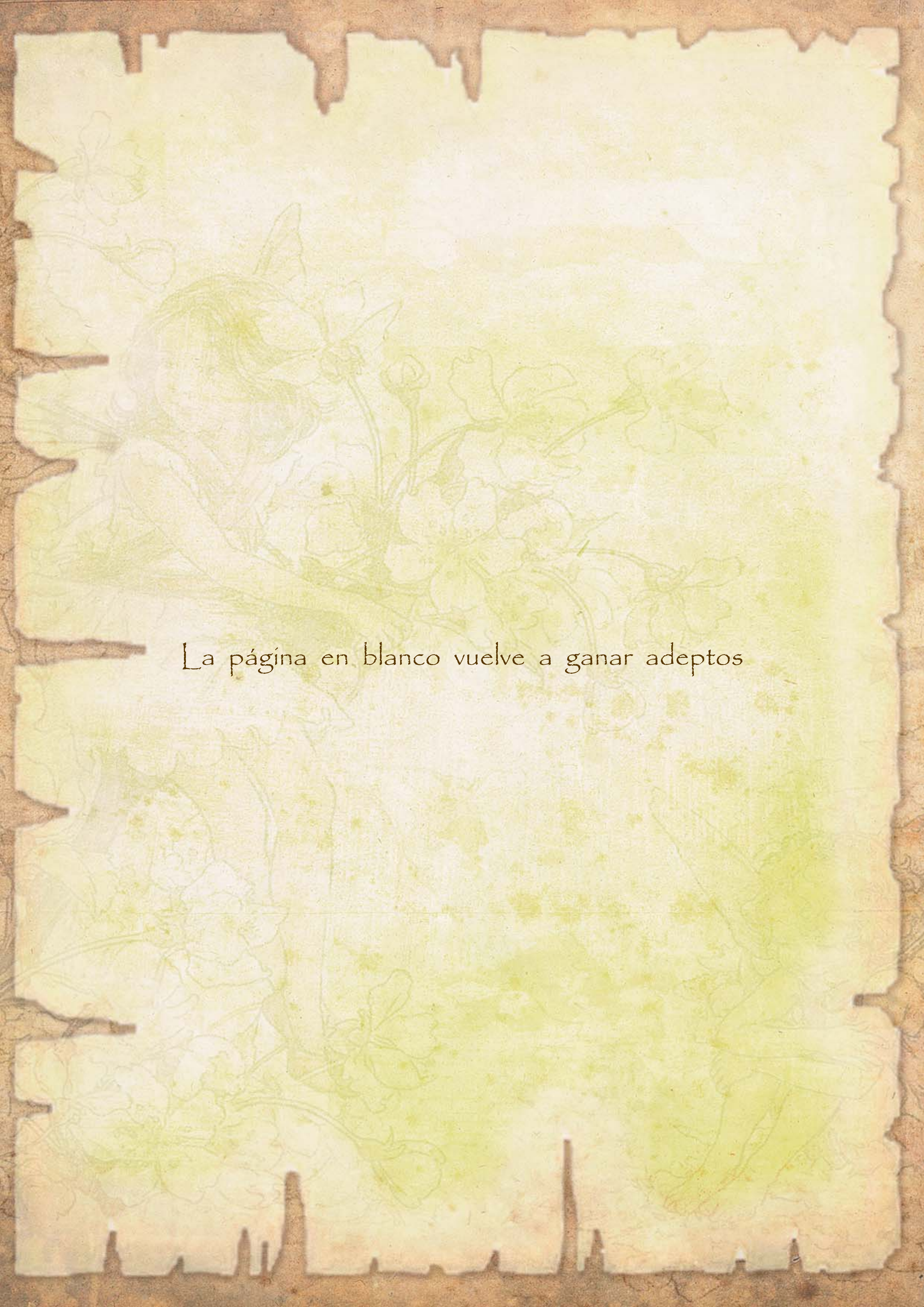
Colaboradores
Jenesis
Radio Marte Libre
Depresiv

Ilustraciones
Toful (portada y enano)
Jarel (cómics)

Página en blanco
Depresiv

¡Gracias a todos!
Y recuerda, tú también puedes participar:
escribe tu artículo en www.caad.es/spac





La página en blanco vuelve a ganar adeptos